

Basisspel Psalmleggen

Met de hulp van tegeltjes psalmen spelend leren smaken.

Wilfried Pauwels

Voorwoord

Dit is mijn eerste zoektocht geweest naar de psalmen op een speelse manier.

Ik heb intussen ook andere mogelijkheden. De kracht van deze verzameling zit waarschijnlijk in het feit dat je het spelmateriaal op vele verschillende manieren kunt gebruiken.

Er zitten in deze bundel verschillende grote stukken. Vooreerst heb je het basisspel (op 13 manieren te spelen) met zijn varianten (bijkomende regels: 6 in totaal), daarnaast een studie van de psalmen in 5 boeken van telkens 12 items. Vervolgens heb je 30 psalmen die gespeeld kunnen worden en tenslotte 40 spellen opnieuw in vijf deeltjes opgesplitst die kunnen helpen om een overzicht te krijgen en hopelijk ook een zekere inleving in psalmen.

$13+6$ (basis) $+12+12+12+12+12$ (studie) $+30$ (uitgewerkte psalmen) $+40$ (uitbreidingen) $=149$

Met een boek van psalmen erbij heb je 150 kansen om die psalmen meer te ontdekken en tegelijk ook uitgebreid te spelen.

Zijn het spelletjes geworden? In een opzicht wel, maar die “spellen” helpen je vooral bij het vertrouwd geraken en de studie van de psalmen.

Psalmen zegt men
zijn niet enkel gebeden,
er zit ook wijsheid in,
alsof je geen wijsheid kunt ontdekken in het gebed...

Psalmen zegt men
zijn niet enkel gebeden,
het zijn ook aansporingen voor elkaar
of verwittigingen aan het adres van wie niet goed bezig is,
alsof je in het gebed
elkaar en jezelf niet moet aanmoedigen...

Psalmen zijn misschien zo het ultieme gebed:
het gebed van de eindtijd
waarin allen één zullen zijn,
waarin we niet enkel met onze Schepper in gebed zijn,
maar ook met de medemens,
een totaal in relatie zijn.

Maar voorlopig toch
met zeer kleinmenselijke trekken,
waarin ook plaats is voor verwensingen en strijd.

Vreemd toch,
hoe oude teksten ook vandaag inspireren
en me aan het denken zetten
hoe bidden in Gods nabijheid kan zijn.
Eén ding staat vast:
uit hoeveel verzen een psalm ook bestaat,
hij blijft altijd opnieuw vers.

Alles kan je nooit spelen, en lukt het toch, laat het me dan weten. Maar alvast veel spel- en ontdekgenot.

Psalmen?

Een boekje in de Bijbel heeft als titel “psalmen”.

De uitgewerkte psalmen zijn niet allen mijn favorieten, ik heb ze enkel gekozen om in weinig verzen zoveel mogelijk verschillende soorten aan bod te brengen.

Na een spelletje zou het goed zijn om één psalm te lezen.

Hoe kies je de psalm?

- . De psalm van de laatst aangelegde tegel

- . De psalm die overeenkomt met de score van een pion (op het telraam).

- . Eén van de psalmen die besproken worden bij de achtergrond van het gespeelde spel.

- . Gooi een cent op het telraam. Het corresponderende cijfer waar de cent landt wordt gekozen als nummer voor de psalm.

- . Bij bepaalde spelen zijn een aantal psalmen belangrijk. Ze leveren bonuspunten op als je op het cijfer landt. Waarom niet één van die psalmen uitkiezen.

- . Bij een laatste zegel of icoontje kijken bij de achtergrond. Eén psalm daar uit kiezen.

Het basisspel

Inleiding

De spelen kunnen gespeeld worden zonder aan psalmen te denken, alhoewel ik dit spijtig zou vinden. Ik heb een kleine selectie gemaakt van meestal korte psalmen met heel wat verschillende elementen om op die manier het pallet van psalmen in zijn verscheidenheid mee te geven. Met 174 verzen op 180 steentjes waar heel wat gegevens opstaan ben ik op zoek gegaan naar spelen.

Spelmateriaal

Laat je niet overdonderen door het vele verschillende materiaal. Het dient om verschillende varianten te kunnen spelen. Kijk dus telkens bij een spel naar “Nodige materiaal”.

In alle spelen te gebruiken:

De stenen: 180 in het totaal. Het telraam en pionnen

De verwerkte psalmen zijn:

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

Psalm 47, psalm 54, psalm 70,

Psalm 82, psalm 85,

Psalm 97, psalm 100,

Psalm 114, psalm 124, psalm 127, psalm 131, psalm 134, psalm 150

Naast de uitleg van elk spel met daarbij mogelijke varianten krijg je telkens onder de titel “achtergrond” wat meer informatie over de psalmen. Die informatie is zo eenvoudig mogelijk geschreven en is slechts een inleiding. Wie meer geïnteresseerd is vindt wel de weg in de vakliteratuur.

Zelf ben ik geen grote kenner. Ik heb enkel aan zelfstudie gedaan met behulp van boeken en door de psalmen zelf geregeld te herlezen.

Hopelijk is de interesse met deze bundel spelen gewekt om zelf ook de psalmen wat beter te leren kennen.

Laat je niet overdonderen door het grote aanbod van spelen!

Je krijgt een aantal modules die te combineren zijn: Een drietal modules met het grondkleur en een viertal modules over wat er op die tegels te zien is.

Die modules kun je combineren met “X”en, of door al of niet een raster te gebruiken, met open kaarten of niet, en zo meer...

Als toemaatje krijg je nog een vervollediging van de spelmogelijkheden, namelijk “niet uniek”, op twee manieren kun je dit nu spelen: proberen te winnen of proberen om op nul te geraken.

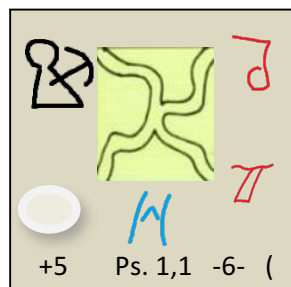
Deze combinaties zijn de basis van nog meer spellen die volgen in de volgende delen. Zo kun je verder de psalmen ontdekken en ben je niet verplicht om telkens de zelfde spelbasis te gebruiken.

Het materiaal:

Het telraam:

				72	73	106	107	140	141
13	14	41	42	71	74	105	108	139	142
12	15	40	43	70	75	104	109	138	143
11	16	39	44	69	76	103	110	137	144
10	17	38	45	68	77	102	111	136	145
9	18	37	46	67	78	101	112	135	146
8	19	36	47	66	79	100	113	134	147
7	20	35	48	65	80	99	114	133	148
6	21	34	49	64	81	98	115	132	149
5	22	33	50	63	82	97	116	131	150
4	23	32	51	62	83	96	117	130	
3	24	31	52	61	84	95	118	129	
2	25	30	53	60	85	94	119	128	
1	26	29	54	59	86	93	120	127	
	27	28	55	58	87	92	121	126	
			56	57	88	91	122	125	
					89	90	123	124	
Boek 1		Boek 2		Boek 3	Boek 4	Boek 5			

Een tegel:



Bovenaan rechts vind je in het rood de Godsnaam die gebruikt wordt in dit vers.

De zwarte icoontjes staan links; de rode rechts.

De blauwe staan onderaan.

De zegels vind je in het midden.

Links onder vind je het vendiagram dat het genre aangeeft van de hele psalm.

+5 duidt het vers van diezelfde psalm aan die gelijkend is van inhoud op dit vers.

-6- geeft aan uit hoeveel verzen die psalm bestaat.

(is een aanduiding van de plaats van dat vers in een psalm

Onderaan wordt het vers vermeld.

Passende vragen:

Bij het telraam:

Zijn psalmen jou gekend?

Welke zou je wel eens bidden?

Waar heb je ze nog eens gehoord?

Haal eens een bijbel erbij en zoek ze eens op.

Heb je ze al eens als geheel doorgenomen?

Zie je al een indeling in het telraam?

Bij de tegel:

Kun je op een tegel zo al elementen herkennen?

Neem eens een tegel en bekijk die.

Haal er een psalmboek bij en zoek dat vers op.

Kun je nu al meer symbooltjes herkennen?

Spelen met jongeren:

Bij het kijken naar een tegel:

In de Bijbel zijn alle teksten verdeelt in verzen.

Eerst zie je het hoofdstuk, dan volgt er een komma en volgt het vers.

Laat ze enkele verzen opzoeken in een psalmboek.

Leg één tegel in het midden en zoek dat vers op in de Bijbel. Lees dat vers luidop en probeer de symbolen te herkennen. (let niet op de blauwe symbolen)

Passende vragen:

Is jouw gebed altijd een vragen of smeken?

Wat betekent voor jou “vraagt en je zal krijgen”?

Waarvoor dank je en wanneer?

Een gebedsleven dat enkel bestaat uit vragen en danken om wat gekregen is lijkt me een gebedsleven dat zeker nog moet groeien.

Welke delen zitten er nog in je gebed?

Wat wil je kwijt aan God?

In getuigen zit ook ervaringen delen.

Die kun je delen met de medemens, maar kun je ook aan God toevertrouwen.

Durven wij nog getuigen en uitkomen voor ons gebedsleven?

Welke wijsheden kreeg je nog laatst door je gebed?

Wijsheid groeit vanuit je meegemaakt hebt, uit wat je geraakt heeft.

Maak voor jezelf een cirkeldiagram met de vier kleuren met wat in jouw gebed voorkomt.

Welk deel moet er volgens jouw nog groeien?

Wat is de grondteneur van je gebed?

Neem een psalm lees die en bepaal welke grondtoon die psalm heeft.

Neem een tegel, bekijk de grondtoon. Haal de psalm erbij, lees die, klopt die grondtoon volgens jou? Welke toon kun je er nog in herkennen?

Vooraf

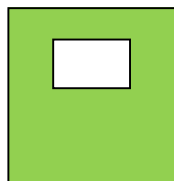
1. De grondkleuren

Nodige uitleg van de stenen:

De tegels (bouwsteentjes van de psalm) hebben vijf verschillende achtergrondkleuren.

Danken en loven	Groen	Wijsheid	Grijs
Smeken en vragen	Geel	Getuigen	Oranje
Titel		en vertellen	

Een vers aan het begin van een psalm dat tegelijk een titel en een aanvang van de psalm kent wordt als volgt weer gegeven: Het witte vlak wordt in het klein boven de grondkleur (in dit geval: danken en loven) aangegeven.



Grondtoon van de psalm

Danken	Loven	Smeken	Wijsheid	Getuigen
Blauw	Groen	Geel	Grijs	Oranje

Achtergrond

Er zijn verschillende soorten indelingen mogelijk voor de psalmen. Veel psalmen zijn smeekgebeden, andere danken en loven de Heer. Een heel aantal andere psalmen vertellen wijsheden, ze roepen soms op om te bidden, dit zijn vaak zelf geen gebeden. Ik ben eerst het hele psalmboek bekeken en zag hoe de inhouden in één psalm elkaar konden afwisselen.

Toen ik de verzen apart bekeek kwam ik tot deze indeling:

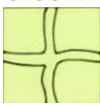
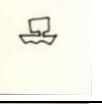
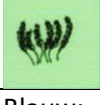
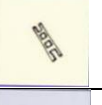
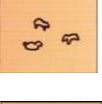
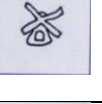
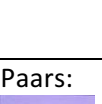
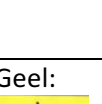
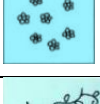
- Er zijn verzen waarin er gesmeekt wordt, gevraagd om Gods hulp.
- Andere dankten of loofden de Heer.
- Nog andere vertelden enkel diepe wijsheden of gaven diepe levenslessen.
- Tenslotte waren er nog getuigenissen van wat mensen hadden meegemaakt of hoe ze zich voelden.
- Titels hadden meestal geen andere bedoeling dan enkel de psalm te situeren of gewoon om te weten hoe het gezongen moest worden.

Het is heel gewoon dat een klaagpsalm plots overgaat in een vreugdekreet. Of dat er plots een wijze les tussen zit.

Om aan te geven hoe de toon klinkt in de hele psalm heb ik naast de teneur van het vers de “grondtoon” erbij geplaatst.

2. andere symbolen: De zegels

Op de voorgrond van een tegel zijn er **zegels**. Deze zegels tonen de grote thema's die voorkomen in psalmen.

Groen: 	Aansporing of de goede weg	Rood: 	Geweld	Grijs: 	God beschermt
	Het verkeerde pad		Vraag, In de woestijn		Ver- trouwen
	Tempel en tempel- gebed		Bron waaruit ik leef		gered van vijanden en de dood
	Zegen		Uitzien naar		God redt uit de put
Blauw: 	Vraag om uit de put te helpen		Onschuld		Gerechtig- heid
	Vraag om te redden van de vijand of de dood		Schuld		God luistert
	Over de natuur	Paars: 	In de put	Geel: 	Gods- spraak
	Danken		Vijanden of de dood		Gods Huis, God in de hoge
	Loven				Waarheid

Achtergrond

Naast de vorm (smeken, vertellen, wijsheid delen en dankend loven) heb je nog grote thema's. Die thema's heb ik proberen te onderscheiden in 26 zegels.

Ik had gemakkelijk die thema's kunnen uitbreiden met alle zwarte icoontjes die later aan bod komen. Ik heb gekozen om dit niet te doen.

Ik bespreek de thema's met behulp van de kleuren:

Bij ieder stukje geef ik een aantal voorbeelden van psalmen. Dit is geen volledige opsomming, andere psalmen kunnen die elementen ook bevatten. Maar de gegeven voorbeelden zijn toch de meest duidelijke. De vetgedrukte cijfers zijn van psalmen die in het spel verwerkt zijn.

Welke thema's komen er voor in jouw gebed?

Met welke thema's heb jij moeite om ze te plaatsen?

Welke thema's zoek jij op in bestaande gebeden?

Welk thema spreekt je vandaag aan?

Zijn er bij jou nog andere thema's belangrijk in je gebedsleven?

Groen:

Goede wegen gaan hangt samen met gebed en Gods zegen.



Heel wat psalmen gaan over rechte en schuine wegen, een goede of slechte levenswandel.

De volgende psalmen zijn daarvan doorspekt:
Psalm **1**, 14, 15, 26, 34, 36, 37, 50, 52, 53, 94, 101, 112, 119, 125, 128



Alles wat over de tempel en de bijbehorende tempelgebeden gaat.
Bekijk psalm 11, 15, 24, 27, 48, 66, 84, 100, **134**



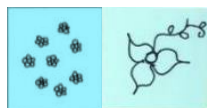
Het vragen of het krijgen van Gods zegen.

Vragen: zie psalm 3, 67, 115, 144
Krijgen: zie psalm 21, 29, 85, 128, 133, **134**
Vrede heb ik bij zegen gerekend.
Een paar voorbeelden: psalm 4, 46, 72, 76, 85, 122, 133

Blauw:



Het spreken over de natuur en de schepping. Zie psalm **8**, 19, 65, 67, 104, **114**, 147



Veel bloemen van dank; een bloem om te loven:

Danken: zie psalm 9, 18, **22B**, **23**, 30, **32**, 34, 40, 48, 63, 65, 66, 76, 103, 107, 116, 118, 124, 129, 138
Loven: zie psalm **8**, 29, 33, 45, 46, **47**, 92, 96, 98, 99, 104, 105, 111, 113, 114, 117, **134**, 135, 136, 145, 146, 147, 148, 149, **150**



Een touw uit de put; een reddingsboei op het wilde water: Het gaat in beide gevallen om

smeekgebeden. Daar zijn er heel veel van.

“Uit de put” is uit moeilijke situaties

Zie psalm 25, 26, 28, 36, 38, 39, 41, 44, 69, **70**, 79, 80, **85**, 86, 102, 109, 120, 123, 126, 142

“in het water” heeft meer te maken met de dood of met vijanden.

Zie psalm 3, 5, 13, 17, **22A**, 31, 35, **54**, 55, 56, 57, 59, 61, 64, 71, 88, 140, 141, 143

Rood:

Dit is de vreemdste verzameling. Enerzijds heb je het geweld van God uit wat een aantal vragen doet stellen. Ander geweld valt hier ook onder. Tenslotte heb je de tegenstelling van onschuld en schuld.



Een vulkaan als symbool voor alle geweld dat God doet of dat er van God verwacht wordt.

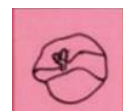
Of beter gezegd wat mensen denken over God die wel moet een straffende God zijn bij zoveel onrecht. Het zijn dikwijls de passages die ons doen schrikken van psalmen. In het brevier zijn er dan ook heel wat stukken van psalmen daarom uitgelaten. Een drietal psalmen, de zo gezegde vloekpsalmen: psalm 58, 83 en 109, ontbreken zelfs helemaal in het brevier.

Wat God doet: psalm 3, 21, 37, 64, 79, 97

Wat gevraagd wordt van God: psalm 35, 58, 59, 83, 109, 140

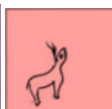
Alsook het geweld van de mens valt hier onder.

In de woestijn komen er heel wat levensvragen naar boven.



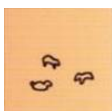
Zie psalm 10, 13, **22**, 43, 44, 74, 77, **82**, 88, 89

Een bron om van te leven; een het dat uitzielt naar zijn schepper.



Bron: zie psalm 4, 16, **23**, 27, 36, 62, 92, 119, 139

Hert: zie psalm 25, 42, 63, **70**, 123, 130



Onschuld en schuld

Onschuld: zie psalm 7, 17, 18, 26, 59
Schuld: zie psalm **32**, 38, 39, 51, 69, 79, 85, 86, 103, 106, 107

Paars:



De put: Die wordt dikwijls vernoemt. Het kan de ellende zijn van het ziek zijn. Het kan om alle vormen van ellende gaan. Ik verwijs naar “een touw uit de put” en naar “de ladder”. Je vindt de put terug in heel wat smeekbedes en ook in dankgebeden.

Ik verwijs hier ook naar “de reddingsboei” en “de boot”.



Het water: eigenlijk zijn hier twee grote thema's: de vijanden die je insluiten, je pesten, je kwaad berokkenen en de dood. Gered worden uit het water betekent dan ook gered van de vijanden en de dood.

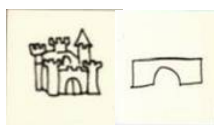
Alles wat paars is staat in schril contrast met het meeste wat nog volgt: Grijs en Geel.

Het lijkt ook het tegenovergestelde van de Bron die God is, van Gods zegen en je kan er ook moeilijk om danken. Vandaar de spelregels.

Grijs:

Om het niet wit te laten zijn...

In deze verzameling heb je meestal blij nieuws.



Mijn God is mijn burcht; op Hem vertrouw ik, door Hem durf ik de brug over.

Burcht: zie psalm 3, **23**, 27, 33, 46, 91, 94, 144

Brug: zie psalm 4, 16, 20, 25, 28, 31, 56, 61, 71



God luistert, Hij hoort ons van op zijn berg:

Dit zit in verschillende psalmen maar is nooit echt een hoofdthema.



God heeft mij gered.

Van het water, de vijanden en de dood:

de boot zie psalm 30, **32**, 78, 116, 118, 124, 129, 135, 136

Uit de put: de ladder zie psalm 18, 34, 40, 66, 78, 103, 105, 107, 113, 136, 138, 146



God is rechtvaardig. De gerechtigheid en alles wat verwijst naar rechtvaardigheid.

Zie psalm 9, 10, 11, 12, 50, 58, 75

Vraag om gerechtigheid: zie psalm 7, 17, 26, 35, **82**, 94

Geel: alles van Gods wege.



Godsspraak, orakel

Zie psalm **2**, 12, 50, 60, 75, 81, **82**, **85**, 87, 89, 91, 95, 110, 132



Gods burcht, over God “in de hoge”.

Zie psalm 27, 29, 47, 48, 50, 76, 93

De vlam van de waarheid. Grote waarheden om op te steunen.

Zie psalm 14, 19, 33, 49, 53, 62, 90, 93, 118, **127**, 136, 139

De psalmisten hielden er blijkbaar van om opeens van onderwerp te veranderen. Zo kunnen ze het ene moment smeken om gered te worden en het volgende moment God danken voor die redding...

3. De andere icoontjes

Vervolgens hebben we de zwarte icoontjes:

Afgod/ godde- loze 	Weeg- schaal 	Koning 	Huis 	Arme 	Vraag 	Nieuw blad 
Vijand 	Wet 	Mes- siaans 	Pelgrim 	Traan 	Verrijs! 	Hart 
	Weg- wijzer 	Eén God 1	Offer/ Vieren 	Ziek/ gebroken 	Zwaard 	Vuist 
Klei 					Belofte 	Helpende hand 

Dan hebben we vele elementen die aan bod komen: in 't rood

Zanger 	Aller- hoogste 	Jahweh 	Elohim 	Adonai 	Tsevaot 	Naam 
Na- tuur 	Lich- aam 	Voor- werpen 	Weg 	Woord/ stem 	Licht/ duister 	Zien 
Plaats 	Tijd 	Geschie- denis 	Vol- keren 	Mede- speler 	Ik 	Wij 
Sela 	Hallel 	Spot/ lach 	Bedreigd 	Bij de dood 	Net/ kuil/ ingesloten 	Bij roofdier 
						Gevoel 

Over de manier van spreken...: in het blauw

Parallel- lisme :	Synthese 	Antithese 	Synoniem 	Progressief 	Refrein 
Chiasme :	Synthese 	Antithese 	Synoniem 	Progressief 	Trap- ritme 
Verge- lijking 		Beeldspraak 	Allegorie 	Merisme 	
Synec- doche 	Hyperbool 	Meto- nymia 	Apostrof 	Perso- nificatie 	Antro- popatie 

De zwarte...

Welke thema's spreken je hierin het meest aan?

Met welke thema's heb je moeite? En waarom?

De rode...

Kom je tot het zingen van je geloof?

Hoe spreek jij God aan?

Welke beelden gebruik jij om over God te spreken?

Welke beelden gebruik jij om over je geloof te spreken?

Welke plaatsen, mensen... komen voor in jou gebed?

Vind je gelegenheid om jezelf te bidden?

Vind je gelegenheid om samen te bidden?

Bij welke psalmvertalingen voel je je goed?

Eindelijk spelen:

Ik leg eerst algemeen uit hoe je speelt, daarna krijg je 7 modules die passen: 3 modules in verband met de grondkleuren, 4 in verband met de zegels en de andere icoontjes. Combinaties van die 7 modules leveren dan weer 12 spelmogelijkheden op die zowel met de grondkleuren en de zegels rekening houden.

Als je enkel met een module speelt (om het heel eenvoudig te houden) dan worden de punten anders verdeeld, dit om het spel niet te langdradig te maken. Zie de bijlage voor kinderen.

De bedoeling is om niet te stoppen met deze spelmogelijkheden maar de psalmen nog verder te ontdekken door de andere bundeltjes te ontdekken. De spelen die hier instaan vormen wel meestal de basis voor de volgende spelen. Zonder deze kun je het meestal niet spelen.

Om de symbooltjes beter te leren kennen en een spelelement toe te voegen kun je vanaf de tweede spelronde ook kanskaarten trekken.

Tenslotte: wie durft het aan om de meeste spelregels te combineren?

Algemeen:

Voor 1 tot 6 spelers.

Nodige materiaal

Een selectie van de tegeltjes of de hele pak.

Je kan kiezen om sommige psalmen te laten meedoen en andere niet.

Je kan ze ook allemaal laten meedoen en goed schudden.

Het telraam en evenveel pionnen als er spelers zijn.

Normaal speel je door punten te tellen door de aanliggende tegels te vergelijken met de tegel die je net gelegd hebt!

Een variant:

Een manier om vlugger uit te spelen is door een tegel waar je jouw tegel aanlegt die de meeste punten kan opleveren aan te duiden. En die tegel te kiezen die in de vergelijking met de tegels die aan die tegel aanliggen het meeste punten kunnen opleveren.

De spelwijze moet vooraf gekozen worden.

Enkele bijkomende tips om te spelen:

De witte tegels kan je voor 2 punten extra meetellen, dan leveren die nog wat op en worden ze gebruikt.

Als het soort psalm (zie de gekleurde vendiagrammetjes) overeenkomen kan dit ook 1 punt extra opleveren.

Je kan er voor kiezen om een gedeelte van het telraam te gebruiken. In de psalmen zijn er 5 boekjes. Waarom dan niet het volgende kiezen:

Speel boek 1 (van 1 tot 41) of 1 en 2/ 2 en 3/ 3 en 4/ 2, 3 en 4/ 5

Spelverloop

Begin

Leg het telraam ergens opzij. Ieder kiest een kleur van pion en zet die op de starttegel. Je kiest vooraf waar je begint en waar het einde is. Je kan voor de volle 150 spelen of van 1 tot 41 of van 1 tot 72 of zelf af te spreken. De eerste maal speel je het best van 1 tot 41. De selectie of alle tegels worden geschud en op gedekte stapeltjes gelegd. Ieder mag er 10 trekken.

Een willekeurig getrokken tegel wordt de eerste tegel op tafel om andere aan te leggen. Je tegels toon je niet aan de anderen.

Verloop

In je beurt mag je een tegel aanleggen. De grondkleuren en de symbolen kunnen punten opleveren. Iedere aanpalende tegel horizontaal, verticaal of diagonaal kan punten opleveren.

Je kiest één van de 12 spelmogelijkheden om op zich te spelen of in combinatie met andere spelregels uit deze bundel of uit de uitbreidingen. Of je kiest voor één module gecombineerd met spelregels uit de uitbreidingen.

Na je beurt vul je je stapel terug aan.

Daarna is het aan de volgende. Wie kiest om niet aan te leggen mag 5 van zijn tegels nemen en wisselen voor andere. Zijn beurt is dan om.

Einde

Als iemand het afgesproken eindpunt op het telraam bereikt heeft.

Merk op: Als je alleen speelt

Dan geldt natuurlijk de eindscore te halen in het minst beurten.

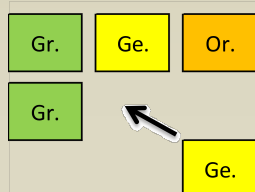
Stop eens na enkele rondes om een psalm te kiezen en te lezen.

Eerst modules in verband met de grondkleuren:

Deze modules zijn niet echt om op zich te spelen maar dienen vooral om de andere spellen te kunnen spelen.

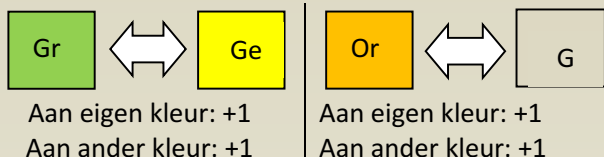
Module 1

Je mag tijdens je beurt maar één kaart (of tegel) aanleggen! Als je groen bij geel of groen aanlegt krijg je één punt. Als je oranje bij grijs of oranje aanlegt krijg je één punt.



Voorbeeld:

Ik leg geel aan. 1 punt voor geel, dan nog 2 voor groen.



Module 2

Een zelfde grondkleur geeft 1 punt.

Als je groen bij geel aanlegt krijg je één punt en mag je eindigen op het volgende oneven vakje op het telraam.

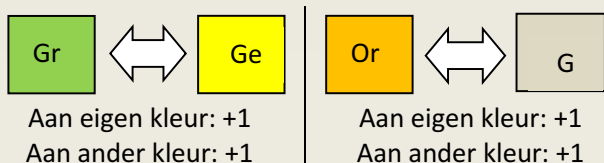
Als je oranje bij grijs aanlegt krijg je één punt en mag je eindigen op het volgende even vakje.

Eerst tel je dezelfde kleuren op, daarna de andere punten.

Voorbeeld van hierboven:

Totaal = 3. Als je op 20 staat: dan 20+3 (oneven)

Als je op 21 staat: dan 21+3+1 (oneven)



Module 3

In je beurt mag je maximum twee kaarten aanleggen. De kaarten die je nu aanlegt leveren slechts punten op als je horizontaal, verticaal of diagonaal combinaties kunt aanleggen. De twee gespeelde kaarten moeten elkaar op tafel raken. Je kunt niet zomaar op twee verschillende plaatsen kaarten aanleggen.

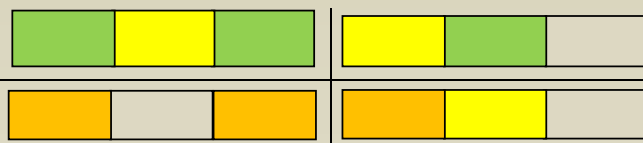
De volgende combinaties leveren telkens 2 punten op:

Groen - Geel - Groen

Geel - Groen - Grijs

Oranje - Grijs - Oranje

Oranje - Geel - Grijs



Als je alleen speelt:

Dan bepaal je zelf vooraf hoeveel tegels je mag gebruiken.

Voorbeeld: gebruik 24 tegels in het spel. Hoe hoog is je eindscore?

En nu vier modules in verband met de zegels en de andere elementen:

Merk op: Met de blauwe icoontjes hoeft je geen rekening te houden. Ze tellen niet mee in het spel. Ze staan er enkel op om een latere uitbreiding mogelijk te maken.

Module 4

We leggen 1 tegel aan. Alle aanliggende tegels tellen mee. Kijk naar de zegels en de icoontjes.

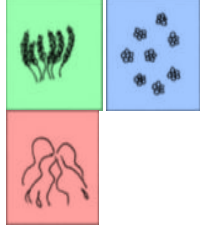
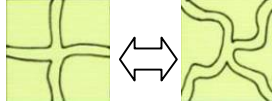
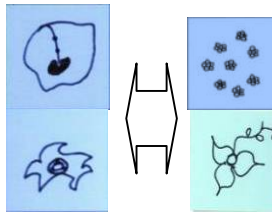
Alle **zelfde** zegels en icoontjes met jouw tegel leveren telkens één punt op.

Let wel: een aantal zegels mogen niet naast elkaar liggen: Je kunt niet danken, gezegend zijn of de bron dicht voelen als je tot en met in de miserie zit...

Als je toch aanlegt, dan moet je 5 punten van je eindscore aftrekken, niet doen dus!



Totale spel: leg nu slechts 1 tegel aan!

 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 + eindscore oneven	 Niet aan onder of -5 
 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 + eindscore even	   Extra tegel trekken
    + 2	Zelfde kleur zegel: +1 Groen, blauw, rood, paars, grijs, geel Zelfde zegel: +2
Zelfde icoontje: +1 (blauwe niet meetellen)	Paars aan grijs = 3 Paars aan geel = 3

Durf je dit spel aan? Of hou je het bij één van de twaalf mogelijkheden, voorgesteld 2 bladzijden verder.



Module 5

We leggen 1 tegel aan. Alle aanliggende tegels tellen mee.

Kijk vooreerst naar de zegels.

Als ze van hetzelfde hoofdkleur zijn (voorbeeld: om het even of het donker- of lichtgroen is) dan krijg je alvast 1 punt.

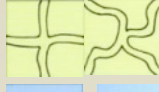
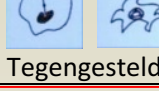
Alle identieke icoontjes leveren ook telkens één punt op. Identieke zegels zijn dan goed voor 2 punten.

Module 6

We leggen 1 tegel aan.

Alle zelfde zegels en icoontjes leveren telkens 1 punt op.

Nu kijk je vooral naar een aantal tegengestelden. Als die naast elkaar komen te liggen mag je maximum 1 tegel extra trekken uit de pak en onmiddellijk aanleggen. Die punten tellen ook nog in diezelfde beurt.

Identieke zegels of icoontjes: +1	  Tegengestelden: extra tegel trekken
-----------------------------------	---

Module 7

We leggen één tegel aan. Alle identieke zegels en icoontjes: + 1

Paars staat zo schril tegenover grijs en geel dat je als speler telkens 3 punten mag toevoegen per combinatie.

Motivering van de spelregel module 1:

In psalmen ligt klagen en danken soms heel dicht bij elkaar. In de ellende kan het volgende vers al danken zijn omdat in de ellende God al nabij is.

Zo ligt wat mensen getuigen of vertellen wat ze meegemaakt hebben soms heel dicht bij de verzen die getuigen van wijze uitspraken.

Motivering van de spelregel module 2:

Het is een variant van module 1.

Het geeft enkel erbij aan dat klagen en “loven of danken” elkaars tegengestelde zijn, vandaar dat de eindscore oneven wordt.

Getuigen van wat men meemaakt en komen tot wijze gedachten liggen dikwijls in elkaars verlengde. Vanuit een ervaring kom je tot wijsheid. Vandaar dat de eindscore even wordt.

Motivering van de spelregel module 3:

In een psalm wisselen manieren van spreken zo vaak. Klagen wordt afgewisseld met hun ervaringen te vertellen, en opeens komt er een wijze verwittiging voor de boosdoeners, waarna God gedankt wordt en zo verder. Zo maakte ik 4 afwisselingen als spelelement.

Motivering van de spelregel module 4:

Mochten die elementen naast elkaar voorkomen

dan is het meestal een vraag om zegen en niet het geregend zijn;

dan is het meer een belofte om te danken, dan een danken om de miserie;

dan kan God nog altijd de bron zijn van je leven, maar dit na elkaar uitspreken zou wel straf zijn.

Motivering van de spelregel module 5:

Een taal is rijk: je kunt tegelijk zeggen dat bij voorbeeld God luistert of dat hij je zal redden. Recht en onrecht staan zo tegenover elkaar dat je bijna altijd de twee ter sprake brengt. Zo mag je in deze variant voor eenzelfde kleur (ook al is het donkerder of helderder gekleurd) punten verdienen.

Groen: Gezegend die de rechte wegen gaat. Hij mag naar de tempel. Recht en onrecht bijna in één adem uit te spreken.

Blauw: Smeken en danken en loven om wat verkregen is horen in één groep. Om de natuur wordt dikwijls geloofd.

Paars: Twee maal in volle ellende

Grijs: God helpt: Ik kan hem vertrouwen, hij is mijn burcht. Hij redt. Hij luistert en is rechtvaardig.

Geel: Verwijzend naar het goddelijke: Hij spreekt, hij is de waarheid, hij overstijgt het aardse, vandaar God in den hoge.

Rood: Ik geef toe: dit is meer een allegaartje. Wel wordt de gevoelssfeer meer benadert van de psalmist:

Het vragen of hopen op vergelding, het overhoop liggen met vragen, worstelen met schuld en onschuld, naar hem verlangen en in God de bron zien van geluk.

Motivering van de spelregel module 6:

In één adem, daarom geeft dit meer adem, ietsje meer kansen voor de volgende beurten dus...

De goede weg of het verkeerde spoor gaan; schuld en onschuld; de vraag om gered te worden en danken en loven omdat je verhoord bent....

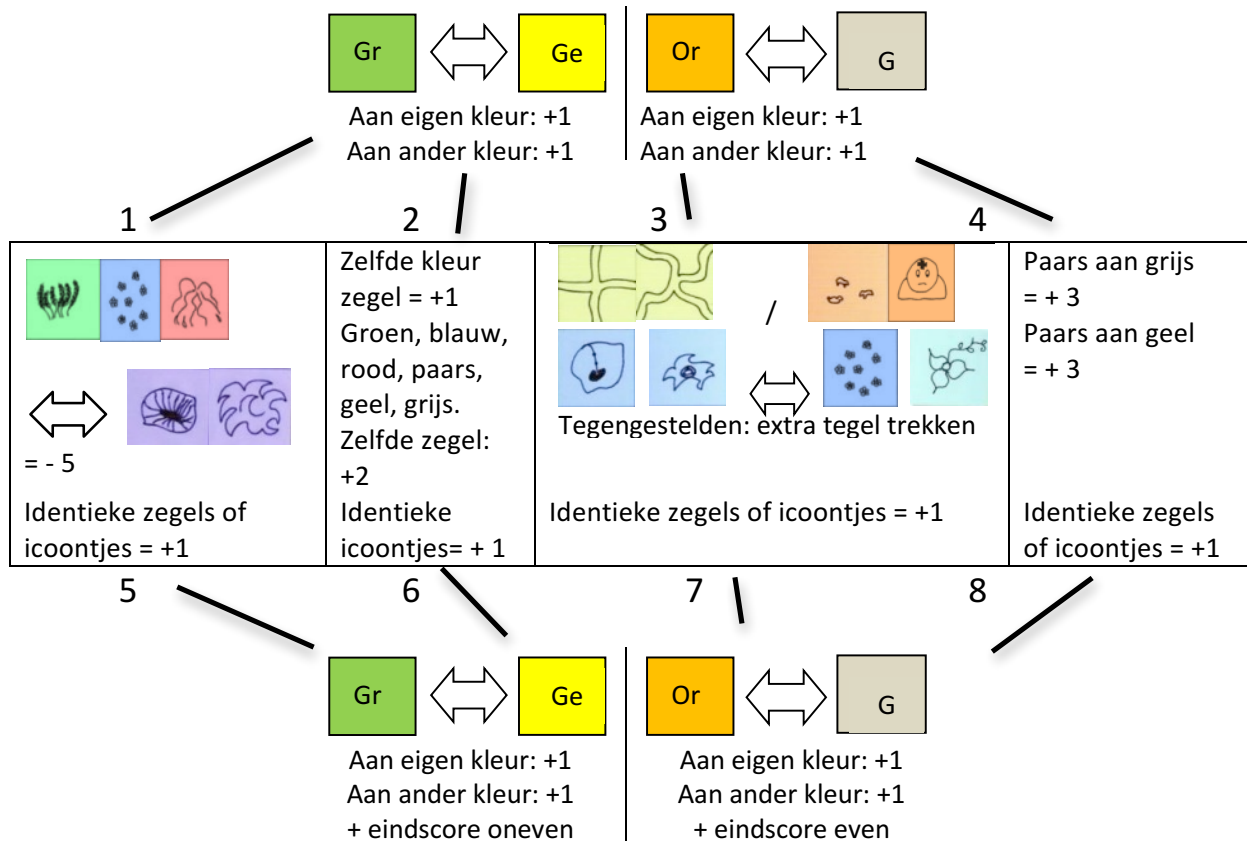
Motivering van de spelregels module 7:

Psalmen vallen op door de wisselende stemmingen.

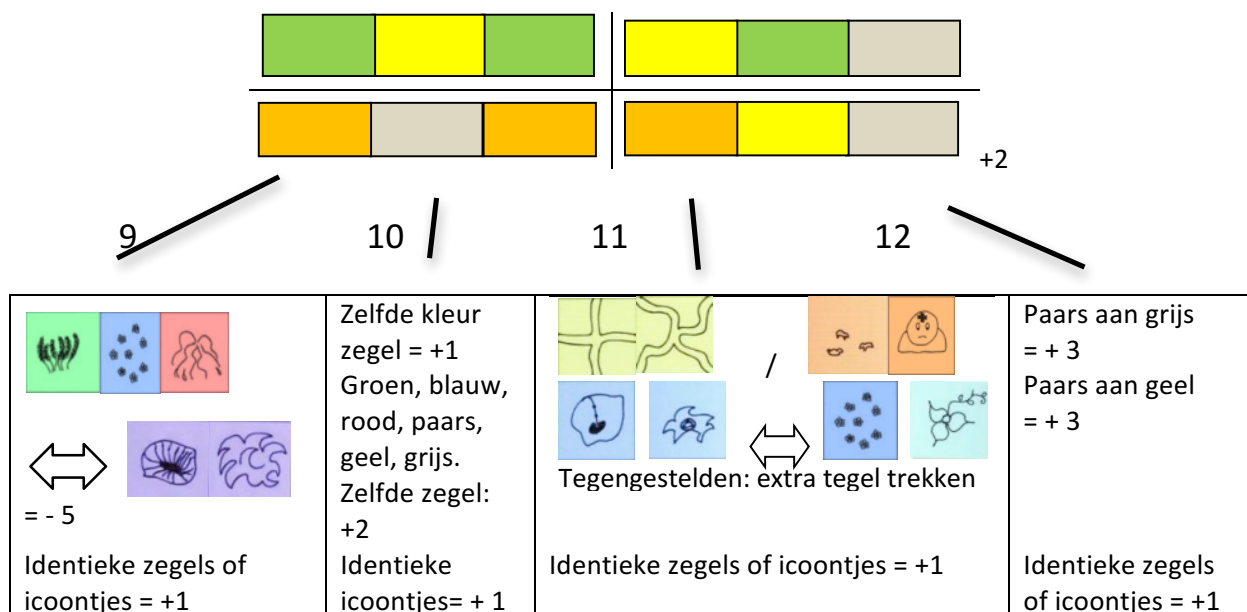
Dit wil ik beklemtonen door deze spelregels.

Kies een spelcombinatie hieruit!

Mogelijkheid 1 tot 8: leg telkens 1 tegel aan



Mogelijkheid 9 tot 12: leg maximum 2 tegels aan.



Natuurlijk kun je nog modules toevoegen aan één van die twaalf mogelijkheden. Combinaties dus te over...

Passende vragen bij:

Module 1: Lees een psalm.

Merk je hoe dikwijls een psalm waarin gesmeekt wordt plots wordt geloofd?

Of hoe eigen ervaringen, of getuigenissen in wijsheid uitmonden?

Module 2:

Hoe komt het bij je over als een smeekgebed plots verandert en een andere toon krijgt?

Hoe sta jij tegenover wisselende emoties in een zelfde gebed?

Vanwaar zouden wijze spreuken, gedachten vandaan komen?

Ervaar je ook dat het dikwijls logisch is dat ervaringen uitmonden in het ontdekken van wijsheid?

Module 3:

Kun je een patroon herkennen in een bepaalde psalm? Geef de verschillende grondtonen van die psalm.

Zie je een zelfde patroon in een andere psalm?

Module 4:

Welke emoties of ervaringen lijken voor jou onlogisch om in één zelfde adem uit te spreken?

Kun je die toch vinden in een bepaalde psalm?

Op welke manier kunnen ze toch na elkaar?

Module 5:

De zegels krijgen een bepaald kleur. Daarmee worden ze op een bepaalde manier gerangschikt.

Zou jij de zegels (bepaalde thema's) op een andere manier bij elkaar zetten?

Welk thema vind jij raar in het geheel?

Welk thema had je helemaal niet verwacht?

Mocht je al meer psalmen gelezen hebben, welk thema ontbreekt er volgens je? Merk op ook in de andere icoontjes kun je nog thema's terugvinden...

Module 6:

Als je rechte en onrechte wegen naast elkaar zet, Welke kansen krijg je daardoor?

Welke gevaren zie je ook in het zo naast elkaar plaatsen, of er over te spreken?

Zie je in de zegels nog andere tegenstellingen? Die zijn er zeker, maar het spel moet wel nog speelbaar blijven...

Hoe sta jij tegenover onschuld in bepaalde psalmen? Je kunt een psalm kiezen uit de achtergrond.

Hoe ervaar je de schuld in bepaalde psalmen?

Module 7: Tegenstellingen leveren ook punten op...

Hoe ervaar jij als je zelf het moeilijk hebt dat God je helpt?

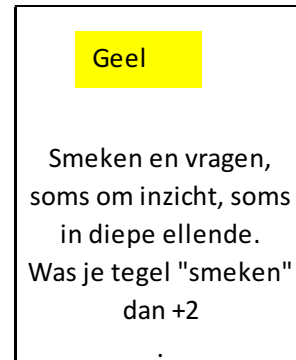
Kies je voor bijkomende spelregels?

Kanskaarten

Om de symbooltjes beter te leren kennen maak je gebruik van een bijkomend spelelement:

Vanaf de tweede ronde mag iedere speler na zijn beurt nog een kanskaart trekken. Deze geven informatie en leveren nog wat extra punten op of net omgekeerd...

Hier een voorbeeld:



Spelen met twee open kaarten

Van je tien tegels moeten er nu wel steeds 2 zichtbaar zijn voor de andere spelers. Die kunnen ook door de andere spelers gebruikt worden. De vroegere eigenaar krijgt er dan wel 3 gratis punten bij.

Dit kan je natuurlijk niet alleen spelen!

"X"en

Je heb nu geen telraam nodig gezien de punten niet opgeteld worden. In plaats daarvan moet je in zo weinig mogelijk beurten een aantal scores behaald hebben.

In plaats dat de eindscore even of oneven moet worden bij module 2 en de mogelijkheden erop gebaseerd, is het hier de score van je beurt die telt. Je kijkt dus of je beurt even of oneven punten zou opleveren.

Spelen in een raster

De tegels moeten dan in dit raster gelegd worden. Het spel stopt als het raster vol ligt.

Verdere uitleg bij "X"en: De opdracht bestaat er in om als eerste alle scores behaald te hebben.

Beurten max.	getal		Gebruikte:	turven	
Punten	Aantal keer		Gelukt:	Punten	Aantal keer
			turven		
			turven		
			turven		

"Turven" zijn de plaatsen waar je tijdens het spel kunt noteren. In de andere vakjes staan de opdrachten. Einde: Als een speler alle combinaties gemaakt heeft of het aantal beurten voorbij is.. Als je alleen speelt:"X"en lijkt me de aangenaamste manier om alleen te spelen.

Mogelijke opdrachtkaarten:

Bij mogelijkheid 1 en 5:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	3		5	2	
2	3		6	1	
3	3		7	1	
4	2		8		

Bij mogelijkheid 2 en 6:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	2		5	2	
2	2		6	2	
3	3		7	1	
4	3		8	1	

Bij mogelijkheid 3 en 7:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	3		5	2	
2	3		6	1	
3	3		7	1	
4	2		8		

Bij mogelijkheid 4 en 8:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	2		5	2	
2	2		6	2	
3	3		7	2	
4	3		8	1	

Bij mogelijkheid 9:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	3		5	2	
2	3		6	2	
3	3		7	1	
4	2		8		

Bij mogelijkheid 10:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	2		5	2	
2	2		6	2	
3	3		7	1	
4	3		8	1	

Bij mogelijkheid 11:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	3		5	2	
2	3		6	2	
3	3		7	1	
4	2		8		

Bij mogelijkheid 12:

Beurten max.			Gebruikte		
Punten	Aant. keer		Punten	Aant. keer	
1	2		5	2	
2	2		6	2	
3	3		7	2	
4	3		8	1	

Bij het volledige spel:

Beurten max.:			Gebruikte:		
Punten	Aantal keer		Punten	Aantal keer	
1	2		5	3	
2	2		6	2	
3	3		7	2	
4	3		8	1	

Andere mogelijkheid bij het "Xen": speel 13 maal en hou 10 scores bij. Hoeveel heb je gehaald?
Bepaal wel tijdens het spel of je een score wil bijhouden...

Verdere uitleg bij het gebruiken van een raster:

Om evenveel kans te hebben als speler dienen de volgende regels in acht genomen te worden:
Eerst wordt er een tegel getrokken en op het raster gelegd. Daarna zullen de spelers om beurten tegels aanleggen. Om te zorgen dat iedere speler evenveel beurten krijgt gedurende het spel bekijk je de volgende tabel.

Met 2 spelers:	Raster van 4X4	Dan wordt de eerste score aan beide spelers gegeven.
	Raster van 5X5	Geen extra spelregel
	Raster van 6X6	Dan wordt de eerste score aan beide spelers gegeven.
Met 3 spelers:	Raster van 4X4	Geen extra spelregel
	Raster van 5X5	Geen extra spelregel
	Raster van 6X6	De eerste score wordt aan iedere speler gegeven.
Met 4 spelers:	Raster van 5X5	Geen extra spelregel
	Raster van 6X6	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 7X7	Geen extra spelregel
Met 5 spelers:	Raster van 5X5	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 6X6	Geen extra spelregel
	Raster van 7X7	De eerste score van de eerste speler telt niet.
	Raster van 8X8	De laatste twee spelers krijgen ook de eerste score van de eerste speler.
Met 6 spelers:	Raster van 5X5	Geen extra spelregel
	Raster van 6X6	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 7X7	Geen extra spelregel
	Raster van 8X8	De laatste drie spelers krijgen ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 9X9	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.

Als je een raster combineert met combinaties leggen (module 3 en afgeleide mogelijkheden) dan moet je met het volgende schema rekening houden:

Met 2 spelers:	Raster van 5X5	Geen extra spelregel
	Raster van 6X6	Dan wordt de eerste score aan beide spelers gegeven.
Met 3 spelers:	Raster van 5X5	Geen extra spelregel
	Raster van 6X6	Dan wordt de eerste score aan iedere speler gegeven.
	Raster van 7X7	Geen extraspelregel
Met 4 spelers:	Raster van 6X6	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 7X7	Geen extra spelregel
	Raster van 8X8	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
Met 5 spelers:	Raster van 6X6	Geen extra spelregel
	Raster van 7X7	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 8X8	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 9X9	Geen extra spelregel
Met 6 spelers:	Raster van 7X7	Geen extra spelregel
	Raster van 8X8	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.
	Raster van 9X9	De laatste speler in de rij krijgt ook de eerste score van de eerste speler.

Praktisch:

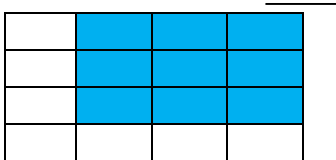
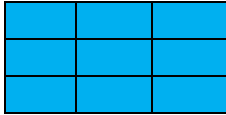
Hoe maak je een raster met de 4 3X3 rasters?

Plaats de rasters als volgt en leg er waar nodig een raamhoek bij:

Zo kun je naast het raster nog een rijtje leggen.

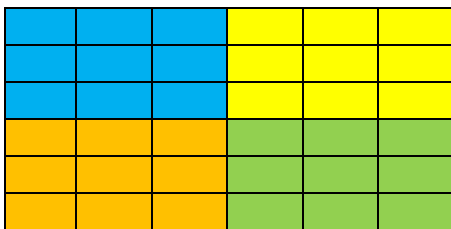
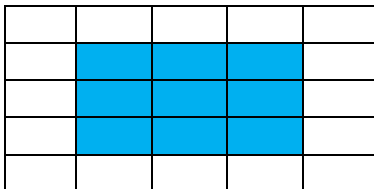
Indien er geen raamhoek ligt leg je de tegels ook helemaal rond de roosters.

3X3



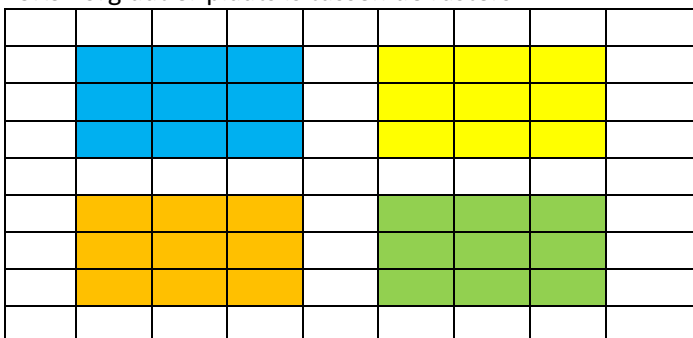
4X4

5X5

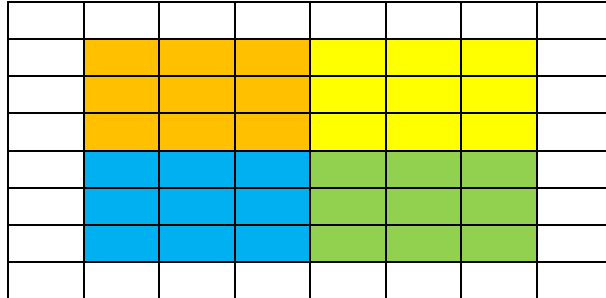


6X6

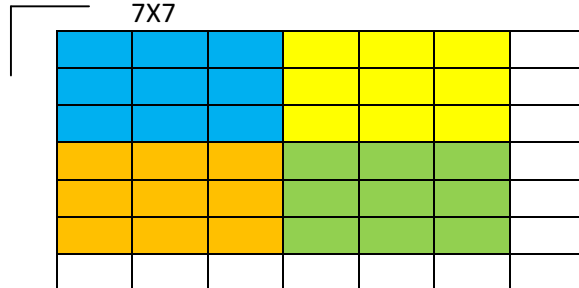
9X9 zorg dat er plaats is tussen de rasters



8X8



7X7

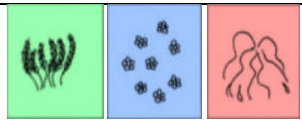
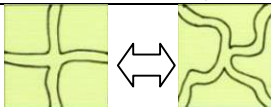
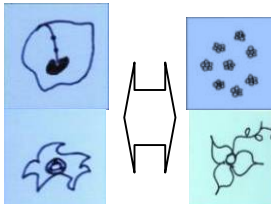
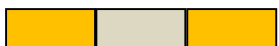


Een spelvariant om zeker te proberen:

Speel het spel :

	Aan eigen kleur: +1	Aan ander kleur: +1	+ eindscore oneven
	Aan eigen kleur: +1	Aan ander kleur: +1	+ eindscore even
Zelfde icoontje: +1 (blauwe niet meetellen)			

Gooi iedere beurt met een dobbelsteen voor een bijkomende spelregel voor die beurt:

 Niet aan onder of -5  1	   Extra tegel trekken 2	    + 2 3
Zelfde kleur zegel: +1 Groen, blauw, rood, paars, grijs, geel Zelfde zegel: +2 4	Paars aan grijs = 3 5	Paars aan geel = 3 6

Een andere variant:

Als je een kleiner deel wilt spelen van het telraam:

17 psalmen van boek 3 of 4

34 psalmen van boek 3 en 4

of boek 2 van psalm 42 tot 72

Als je minstens 3 punten haalt: dan mag je 1 vakje vooruit.

Als je minstens 6 punten haalt: dan mag je 2 vakjes vooruit.

Als je minstens 9 punten haalt: dan mag je 3 vakjes vooruit.

Achtergrond

Er zijn ook buiten de Bijbel psalmen gekend. In Egypte en Mesopotamië vind je vergelijkende liederen, alsook in de joodse tradities, zie onder andere bij de opgravingen in Qumran.

Ook binnen in de Bijbel, in andere boeken, vind je nog dergelijke liederen.

In het brevier worden een aantal van die gebeden uit de Bijbel aangehaald en ook geregeld gebeden.

Er zijn nog andere gebeden in de Bijbel niet opgenomen in het brevier. Denk aan stukken van Job, Hooglied. En ga zo maar door.

Ik wil aangeven dat er heel wat meer literatuur bestaat die gelijkt op de psalmen door lege tegels aan het spel toe te voegen om de puzzel van de psalmen wat vollediger te maken. Ik waag me verder niet aan een studie er over, ik ken er te weinig van.

Passende vragen:

Lees een gebed uit de Bijbel die niet in het boek van de psalmen staat.

Herken je hier ook thema's, vragen die we al eerder besproken hebben?

Niet uniek.

Spel met de lege tegels.

Nodige materiaal

Het is te zien met welk spel je het combineert. Plus daarbij de 17 lege tegels.

Spelverloop speciaal:

Elke lege tegel levert geen punten op. Hij levert wel het voordeel op dat alles er kan aangelegd worden. In dezelfde ronde mag niemand aan deze lege tegel aanleggen. Pas als de speler die de tegel gelegd heeft weer aan de beurt is kan die als eerste gooien met een teerling. Als het resultaat even is kan hij er een tegel aanleggen en één tegel uitkiezen die ook die lege tegel raakt om zo 3 x de punten voor die tegel op te rapen. Lukt het de speler niet, dan mag de volgende aan de beurt dit ook proberen.

Als je echter een spel alleen speelt en die tegel moet leggen is dit pech voor je eindresultaat.

Dit spel kan met veel spelen gecombineerd worden, echter niet met de varianten van "X" en ook niet met het grondspel B zonder basisspel (A of B).

Om ter minst punten.

Nodige materiaal

Het is te zien met welk spel je het combineert. Plus daarbij de 17 lege tegels.

Spelverloop speciaal:

De bedoeling is om zo weinig mogelijk punten te halen gedurende dit spel.

Elke lege tegel levert geen punten op. Hij levert wel het voordeel op dat alles er kan aangelegd worden. In dezelfde ronde mag niemand aan deze lege tegel aanleggen. Pas als de speler die de tegel gelegd heeft weer aan de beurt is kan die als eerste gooien met een teerling. Als het resultaat even is moet hij er een tegel aanleggen en één tegel uitkiezen die ook die lege tegel raakt om zo 3 x de punten voor die tegel op te rapen. Lukt het de speler om oneven te gooien dan mag hij aanleggen zonder punten te verdienen.

Dit spel kan met veel spelen gecombineerd worden is enkel maar gemaakt om eens totaal anders te spelen. Met de varianten van "X" en heeft het spel geen zin.

In het brevier worden een aantal van die gebeden uit de Bijbel aangehaald en ook geregeld gebeden:

Ex.15,1-4.8-13.17-18	Jes.61,6-11;62,1-5	Wijsh.10,17-21
Deut.32,1-12	Jes.62,4-7	Wijsh.16,20-
1 Sam.2,1-10	Jes.63,1-5	21.26;17,1
2 Sam.	Jes.66,10-14	Sir.14,22;15,3-4.6
1 Kon.	Jer.7,2-7	Sir.31,8-11
2 Kon.	Jer.14,17-21	Sir.36,1-7.13-16
1Kron.29,10-13	Jer.17,7-8	Sir.36,14-19
2 Kron.	Jer.31,10-14	Sir.39,17-21
Spr.9,1-6.10-12	Klaagl.5,1-7.15-17.19-21	Lc.1,46-55
Jes.2,2-5	Ez.36,24-28	Lc.2,29-32
Jes.9,1-6	Dan.3,26-27.29.34-41	Lc.1,68-79
Jes.12,1-6	Dan.3,52-88	Ef.1,3-10
Jes.26,1-4.7-9.12	Hos.6,1-6	Kol.1,12-20
Jes.33,2-10	Hab.3,2-4;13.15-19	1Tim.3,16
Jes.33,13-16	Sef.3,8-13	1Pet.2,21-24
Jes.38,10-14.17-20	Tobit 13,2-8	Op.4,11; 5,9.10.12
Jes.40,1-8	Tobit13,8-11.13-18	Op.11,17-18;12,10-12
Jes.40,10-17	Judit16,1-2.13-15	Op.15,3-4
Jes.42,10-16	Wijsh.3,1-9	Op.19,1-2.5-7
Jes.45,15-25	Wijsh.9,1-6,9-11	
Jes.49,7-13		

Bijlage voor jongeren en begeleiders(vanaf 12 jaar)

1

Als je bidt dan is dat niet los van alles wat je meemaakt.

Zo dank je God de ene dag en de andere dag vraag je Hem iets.

Psalmen zijn gebeden die nu nog dikwijls worden gezongen. In die liederen wordt er aan God gevraagd om hulp of wordt Hij juist bedankt om zo nabij te zijn. Maar soms wordt er ook gewoon gezongen om elkaar te overtuigen van wat er belangrijk is in het leven.

Die verschillende bedoelingen in een vers, een zinnetje uit de psalm zijn in 5 kleuren gegeven.



Danken en loven



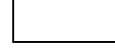
Vertellen wat ze
meegemaakt
hebben



Belangrijke les



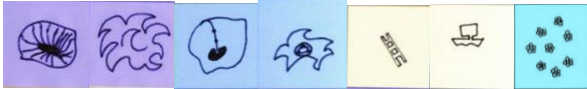
Vragen om hulp



Titel van een
gebed

2

In het leven maak je van alles mee. Zo heb je Zijn hulp nodig of dank je Hem...



Je vindt sommige dingen ook belangrijker dan andere.

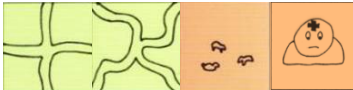
Als je gelooft dan denk je ook op een bepaalde manier over God. Dat kan juist zijn, maar ook dikwijls is wat we over God denken te weten toch anders.



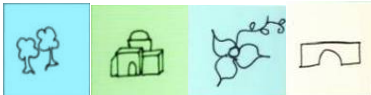
Geloven is ook steeds op zoek gaan naar wie Hij eigenlijk is



en wat Hij van ons verwacht.



Biddend leven is anders gaan leven.



Met al die gedachten gaan we een beetje verder in het spel.

3

Er zijn nog gedichten, liederen gevonden die heel goed gelijken op de psalmen uit de bijbel. Sommige vind je ook in de Bijbel, andere vind je ook niet in de Bijbel. Er zijn zelfs gebeden die er op gelijken uit andere streken komen en door andere volkeren werden gebeden.

Als je enkel een module gebruikt om te spelen:

Neem dan liefst niet het hele telraam of pas de volgende regels aan:

Module 1: per grondkleur 2 punten

Module 3: per combinatie 4 punten Module 4: altijd 2 punten

Module 5: altijd 2 punten Module 6: altijd 2 punten

Module 7: 2 punten, paars aan grijs of geel: 3 punten

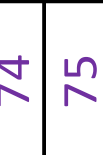
Een goede tip: neem de blauwe versnellingssteen. Gooi die voor je beurt.

Die geeft nu aan wat belangrijk is: de tegels, de zegels of de andere tekens.

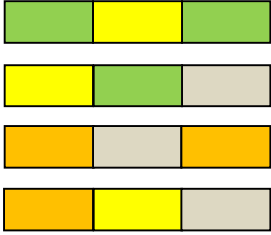
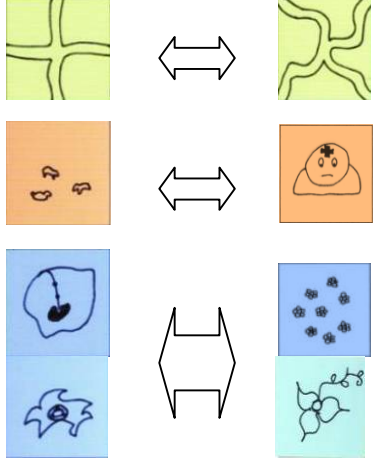
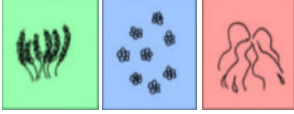
De andere geven geen punten!

Tip: speel met elk maar 6 tegels. Dat vergemakkelijkt het kiezen van een tegel.

Materiaal

										72		73	106		107	140		141
13				14	41		42	71	74	105	108	139	142					
12	15	40	43	70	75	104	109	138	143									
11	16	39	44	69	76	103	110	137	144									
10	17	38	45	68	77	102	111	136	145									
9	18	37	46	67	78	101	112	135	146									
8	19	36	47	66	79	100	113	134	147									
7	20	35	48	65	80	99	114	133	148									
6	21	34	49	64	81	98	115	132	149									
5	22	33	50	63	82	97	116	131	150									
4	23	32	51	62	83	96	117	130										
3	24	31	52	61	84	95	118	129										
2	25	30	53	60	85	94	119	128										
1	26	29	54	59	86	93	120	127										
	27		28	58	87	92	121	126										
				56		57	91	122	125									
				89		90	123		124									
Boek 1				Boek 2		Boek 3		Boek 4		Boek 5								

Kopieer dit vier maal:

 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 of + eindscore oneven	 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 of + eindscore even	 +2
Zelfde kleur zegel: +1 Groen, blauw, rood, paars, grijs, geel (Zelfde zegel: +2 extra mogelijkheid) of zelfde zegel: +1	Ik kies	 Extra tegel trekken
 Niet aan onder of -5 	Paars aan grijs = 2 Paars aan geel= 2	Zelfde icoontje: +1 (blauwe niet meetellen)