

Boek 4: enkele grote  
thema's.  
Psalmleggen

---

Wilfried Pauwels

## 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 dit boek vind je de volgende onderwerpen:

1. Schuld en onschuld: over schuld en vergeving of over onschuldig beticht worden.
2. de goede weg: over goed en kwaad, over goed leven, naastenliefde en doen wat God vraagt.
3. de schepping: God die scheidt en de natuur die eert of gevaarlijk is.
4. wijsheden: wegwijzers om naar te leven, wijsheden, op zich zijn dit geen gebeden in de enge zin van het woord.
5. koningen: je hebt de aardse koningen en God die koning is, over de Messias, Gods zoon.
6. de rechter en de vijand: God is rechter of over het onrecht van de vijand of de boosdoener.
7. de redder: God die helpt en luistert naar de mens die in nood is.
8. mijn schild en betrouwen: angst en veiligheid, God als vaste burcht.
9. ziek en gebroken: soms de dood voor ogen, ziek of gebroken.
10. geweld: van de geweldenaar of van God. Hoe gaan we daar mee om?
11. de arme: De arme mens, de weduwe en wees of de arme voor God.
12. op eigen hoofd: Wie onrecht doet zal in zijn eigen kuil vallen.

## Passende vragen

Ken je voorbeelden van mensen die gepest worden hoewel ze er niets aan kunnen doen?

Weet je ook waarom uiteindelijk die mensen gepest worden?

Hoe kun je als onschuldige moed halen uit je geloof om verder te doen?

Lees een passende psalm rond onschuld. Welke gedachten komen er bij je op na het lezen?

Plaats nu Jezus als die onschuldige. Welke nieuwe gedachten krijg je nu?

Als je je schuldig voelt, wat doe je om dit schuldgevoel kwijt te raken?

Hoe denk jij over "vergeving vragen aan God"?

Op welke manier zou jij vergiving vragen aan God?

En waarom kies je voor deze wijze?

Heb jij wel eens je schuldig gevoeld omdat je als volk, (als groep die het beter heeft), rechtstreeks of onrechtstreeks een ander onrecht hebt aangedaan?

## Boek 4: Grote thema's

### 4.1. Schuld en onschuld

#### A. Om samen te spelen

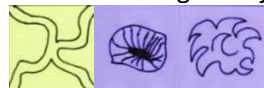
##### Bijzondere spelregels

Je kiest een spel als basis. Dit spel verloopt in twee grote delen.

Eerst zorg je dat jouw "slechte tegels" uit jouw pak zijn en probeer je op die manier zo weinig mogelijk punten te verzamelen.

In het tweede deel probeer je de "slechte tegels" die er liggen te bedekken met andere tegels. Die punten die je daarbij haalt mag je terug aftrekken van je totaal aantal punten. Probeer zo laag mogelijk te eindigen en toch niet negatief te gaan.

De "slechte tegels" zijn die kaarten die de volgende elementen bevatten:



De tegel met "schuldige" op is in de tweede ronde enkel te bedekken met een tegel met "onschuld" of "nieuw blad" op.



##### Verloop

Je hebt een rooster nodig om in te spelen.

Als je met 2 speelt: een rooster van 3 X 5

Als je met 3 speelt: een rooster van 3 X 5

Als je met 4 speelt: een rooster van 5 X 4

Als je met 5 speelt: een rooster van 5 X 5

Als je met 6 speelt: een rooster van 6 X 5

(Die roosters bakten je vooraf eerst af. Zodat niet langs alle kanten zomaar mag aangelegd worden. Gebruik daarvoor de bijgevoegde hoekjes naast de roosters van 3 X 3)

##### Eerste deel:

Iedere speler probeert om zoveel mogelijk de "slechte tegels" in het rooster kwijt te geraken. Naast de spelregels die je gekozen hebt als basis, mag je telkens bij een gelegd "slecht element" één punt aftrekken.

##### Een voorbeeld:

Het aanleggen van een tegel levert in de gekozen module of mogelijkheid 6 punten op, er staan echter op die aangelegde tegel 2 "slechte" elementen op. Dan krijg je 4 punten.

Op het rooster wordt er een tegel gelegd om aan te kunnen leggen.

Nadat de eerste heeft aangelegd wordt die eerste tegel weer weg genomen, om zo ieder de kans te geven om evenveel tegels op het rooster te kunnen leggen.

De tegels die je over hebt worden na de eerste ronde open gelegd voor iedereen. Alle "slechte elementen" die je nu overhoudt betekent 2 strafpunten. Die worden bij je totaal gerekend.

Tweede deel:

Wie nu het meest aantal punten heeft mag nu beginnen. De spelers gaan ook in die volgorde gaan zitten zodat ieders speler evenveel kansen krijgt zich te herpakken.

De kaarten worden opnieuw onzichtbaar voor de tegenspelers.

De bedoeling is nu om de slechte tegels te bedekken.

Wie dus nog tegels heeft met die elementen erop legt ze best zo vlug mogelijk zodat ze nog bedekt kunnen worden tegen het einde van het spel. (Nu worden er geen punten meer afgetrokken bij het leggen van zo een element zoals in het eerste deel van het spel.)

Wie nu punten haalt door aan te leggen volgens het gekozen spel als basis mag die punten aftrekken van de al behaalde score. Als iemand negatief zou gaan dan komen de punten van die tegel er echter weer bij!

Zo spelen alle spelers al hun tegels. Als er nog "slechte elementen" zichtbaar zijn is de groepsopdracht niet geslaagd is er slechts een magere winnaar... Die winnaar haalt zo weinig mogelijk punten, maar blijft een positieve score houden.

De groepsopdracht halen is dus ook van belang!

## B. Om alleen te spelen

### Spelverloop

Probeer het spel op een rooster van 3 X 3 met een starten met 15 tegels. Lukt het je?

Als je nu slechte tegels op slechte legt mag je geen score aftrekken van je totaal!

## Achtergrond

Schuld:



Ieder mens draagt schuld. Wij zijn allemaal mensen.

Alle onrecht is schuldig gedrag. In dit deel gaan we daar echter niet op in.

In psalm 14 en 53 vindt God zelfs niemand van goede wil.

In psalm 6 is de bidder ziek van schuld, in psalm 107 vind je nog zieken van hun zonden.

Wees niet langer boos, straf mij niet horen we in psalm 6. In psalm 25 wordt gebeden om de zonden uit de jeugd te vergeven.

In psalm 86 en 130 is er de eenvoudige vraag om vergeving.

Vergeving van persoonlijke schuld merken we in psalm 32.

In psalm 85 is het dan weer de vergeving van een volk.

In psalm 79 wordt er gebeden om vergeving van het volk.

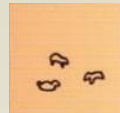
De vraag om vergeving zien we in psalm 39 en 51.

In psalm 38, 40, 41 en 69 is de bidder overweldigd door zijn zonde.

In psalm 32 en 65 vinden we de gedachte dat wie zijn zonde belijdt vergeving krijgt.

God schenkt vergeving in psalm 103 en 106.

Onschuld:



Niemand is zonder schuld. Maar je kunt wel onschuldig, onrechtvaardig behandeld worden.

Psalm 7 en 17 gaan zelfs zo ver dat de psalmist bij hoog en laag beweert nooit aan dit onrecht gedaan te hebben.

In psalm 101 beweert de bidder onschuldig te zijn aan onrecht.

Psalm 26 vraagt zelfs een onderzoek om zijn onschuld te bewijzen.

In psalm 18 wordt de bidder gered wat zijn onschuld verdiende.

In psalm 44 voelt de bidder zich onschuldig en vraagt zich af waarom zijn volk zoveel te verduren krijgt.

In psalm 59 zegt de psalmist aangevallen te worden omwille van zijn onschuld.

## 4.2. De goede weg

### A. Om samen te spelen

#### Nodige materiaal

Vooraf leg je een rooster van 6 X 6.

Je hebt ook doelkaarten en start- en eindpunten met coördinaten op om op het rooster te leggen.

De start- en eindpunten:

A1	A2	A3	A4	A5	A6	B1	B6
C1	C6	D1	D6	E1	E6	F1	F2
F3	F4	F5	F6				

De doelkaarten:

A1 → F3	A4 E6	F3 A5	B1 F4	B6 D1
A1 C6	A5 F3	F3 B6	C1 A6	C6 A1
A2 F4	A5 D1	F4 A2	C1 F5	C6 F2
A2 D6	A6 C1	F4 A6	C1 E6	C6 E1
A3 F5	A6 F4	F4 B1	D1 A5	D6 A2
A3 F1	F1 A3	F5 A3	D1 F6	D6 F1
A3 E6	F1 D6	F5 C1	D1 B6	D6 B1
A4 F6	F2 A4	F6 A4	E1 A4	E6 A3
A4 F2	F2 C6	F6 D1	E1 C6	E6 C1
A4 E1	F3 A1	B1 D6	B6 F3	

Je hebt naast de pionnen voor het telraam ook pionnen nodig om op de tegels te leggen en zo je weg aan te duiden op weg naar je eindpunt.

#### Spelverloop

Leg het rooster. Leg de passende start- of eindpunten erlangs.

	1	2	3	4	5	6
A	o	o	o	o	o	o
B	o					o
C	o					o
D	o					o
E	o					o
F	o	o	o	o	o	o

Kies een spel als basis. Trek een doelkaart.

Daarop zie je jouw vertrekpunt en je einddoel op het rooster.

Het spel begint: Ieder legt een eerste tegel op zijn startpunt met een pion erop.

De eerste speler mag nu een tweede tegel aanleggen om zo punten te verdienen en tegelijk ook vooruit te kunnen gaan op weg met zijn pion naar het eindpunt. De speler mag ook zomaar tijdens zijn beurt die tegel op een andere plaats aanleggen.

Je pion moet altijd een rechte weg volgen, dus enkel horizontaal of verticaal vooruit gaan. Je mag wel een tegel diagonaal aanleggen.

Je kunt ook over andere al vroeger gelegde tegels met je pion gaan.  
Een pion kan enkel wandelen over gelegde tegels!

Zo komen alle spelers in wijzers zin aan bod tot iemand zijn einddoel bereikt heeft. Dan mogen de andere spelers nog één tegel aanleggen om hun score te verhogen.

De speler die het eerst zijn einddoel bereikte krijgt 10 extrapunten. (of bij het "X" en een nog niet behaalde score)

Wie is er uiteindelijk gewonnen?

Let wel in dit spel mag je telkens tijdens je beurt één tegel aanleggen en één tegel wisselen met de grote pak.

Bijzondere spelregel:









Als je een goede weg kunt leggen op het rooster dan mogen de spelers enkel nog horizontaal of verticaal een tegel er tegenaan leggen. Je kunt wel een "goede weg" leggen waar er al diagonaal tegels liggen.



Als je een slechte weg aanlegt op het rooster kan er niemand op die weg geraken en vormt die dus een blokkade. Die blokkade mag nooit op een start- of eindpunt. Twee "slechte wegen" kunnen ook niet horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn. Je kunt nooit een blokkade leggen op de buitenste rand omdat ieder zijn eindpunt moet kunnen bereiken.

Slechte en goede wegen kunnen elkaar ook niet horizontaal of verticaal raken!

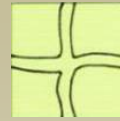
Voorbeeld:

	1	2	3	4	5	6
A			X			
B						
C						
D						
E						
F						

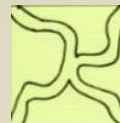
C1: Je mag met je pion enkel naar C2 of naar D1 omdat slechts daar tegels liggen.

C4: Er ligt een "goede weg". Er mogen geen nieuwe tegels diagonaal aangelegd worden. Als D5 er al lag mag die blijven liggen. Er kan geen "slechte weg" diagonaal of verticaal er tegenaan leunen.

## Achtergrond



De goede weg houdt in: Gods wetten volgen. Dit betekent God zoeken, van Zijn daden getuigen, maar vooral leven zoals God het bedoelt. De goede weg volgen is een weg van opkomen voor de zwakste, van opkomen voor gerechtigheid en een afwijzen van de slechte weg. Wie op de rechte weg gaat mag erop vertrouwen dat God voor hem zal zorgen, ook al heeft die mens het vandaag ferm te verduren.



De slechte weg wordt geminacht. Ze leidt ook tot niets. Het is een vol zijn van zichzelf, van afgoden aanbidden, van onrecht doen. Met ongelovigen wordt dan ook vaak bedoeld: die mensen die Gods wil niet willen doen. Mensen die niet geloven in een god moesten toen nog geboren worden. Maar ergens geloven en er geen rekening mee houden werd als een zeer slechte manier van leven afgedaan. Maar het duidelijkste thema is dit van tekort aan mededogen en onrechtvaardigheid, winstbejag. Die manier van leven kan niet samen gaan met geloof!

## Passende vragen

Hoe leeft iemand best als die rechte wegen moet bewandelen?

Welke waarden zijn dan belangrijk?

En in welke volgorde volgens belangrijkheid rangschik je die waarden?

Met welke rechte wegen heb jij het wel eens moeilijk om te volgen?

Aan welke schuine wegen kun jij je behoorlijk ergeren?

Vind jij dat geloven ook een manier van leven is? En welke manier dan?

Mag je moraliseren als je over geloof spreekt?

E4: Er kan niet meer over E4 gestapt worden. Dat wordt voor een aantal spelers een omweg. Op de volgende plaatsen kan er geen "slechte of goede weg" gelegd worden: D3, D5, F3 en F5.

A3: Hier kan er geen "slechte weg" komen. Het is de buitenste rand.

## B. Om alleen te spelen

### Spelverloop

Kies een spel als basis. Trek een doelkaart.

Zie hierboven voor het andere materiaal.

Haal 5 tegels met "goede weg" en 5 met "slechte weg" uit de pak.

Meng ze door elkaar en leg ze op een stapeltje.

Begin het spel bij je startpunt en zet op een tegel je pion.

Nu mag je een volgende tegel aanleggen (punten tellen niet) en je pion verzetten (enkel horizontaal en vertikaal).

De pion mag enkel op tegels lopen.

Om de twee beurten gooi je met twee dobbelstenen. Neem twee verschillende kleuren. De ene staat voor de coördinaten horizontaal (1 tot 6), de andere voor die vertikaal (A tot F).

Je trekt een "weg" van die stapel van 10 en legt die op de aangewezen plaats.

Let wel:

Als die "weg" op een onmogelijke plaats zou moeten terecht komen dan leg je die niet en heb je meer spelruimte.

Geen twee "slechte wegen" naast elkaar! Geen "slechte weg" naast een "goede weg". Geen "slechte weg" op de buitenste rand!

A1	A2	A3	A4	A5	A6	B1	B6
C1	C6	D1	D6	E1	E6	F1	F2
F3	F4	F5	F6				

A1 → F3	A4 E6	F3 A5	B1 F4		
A1 C6	A5 F3	F3 B6	C1 A6	B6 D1	A3 F1
A2 F4	A5 D1	F4 A2	C1 F5	C6 A1	A3 E6
A2 D6	A6 C1	F4 A6	C1 E6	C6 F2	A4 F6
A3 F5	A6 F4	F4 B1	D1 A5	C6 E1	A4 F2
D6 F1	D6 B1	E6 A3	E6 C1	D6 A2	A4 E1

F1 A3	F5 A3	D1 F6			
F1 D6	F5 C1	D1 B6	F2 C6	F6 D1	E1 C6
F2 A4	F6 A4	E1 A4	F3 A1	B1 D6	B6 F3



### Passende vragen

Zoek jij wel eens God in de schepping?

De natuur kan straf uit de hoek komen. Ze kan levens eisen.

Dat is eigen aan onze wereld.

Zie je daar Gods hand in?  
Of hoe gaat God daarmee om?

Of hoe is die God nabij in die moeilijke momenten?

Hoe scheidt God ook vandaag?

Of is God enkel die schepper in het begin?

Zie jij in de schepping een richting die verwijst naar Gods werk?

Hoe kun je God herkennen in de schepping?

Hoe zie jij de mens in het geheel van de schepping?

Is de mens zo speciaal in het geheel van de schepping?

Hoe dan wel? Of hoe niet?

Hoe zie je de natuur in het geheel van Gods werk?

Wat is de rol van die natuur?

Of is er geen rol voor de natuur weg gelegd?

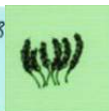
## 4.3. De schepping

### Om samen te spelen

#### Spelverloop

De enige andere spelregels zijn:

Als je een tegel met Bos of de natuur kunt aanleggen aan een tegel met lof of zegen krijg je 2 punten bij je score.



Als die tegel dan ook nog eens een naam van God bevat dan krijg je nog een extra punt.

JEAN

#### Achtergrond

God scheidt: zie psalm 8, 22, 24, 95, 96, 100, 104, 136, 139, 146

God doet de schepping daveren: zie psalm 18, 29, 68, 74, 77, 78, 83, 144

De schepping getuigt van zijn schepper: zie psalm 19, 96, 97, 98, 148

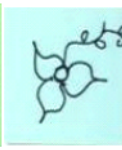
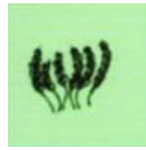
De schepping schrikt of vreest: zie psalm 114

De schepping aan ons gegeven: zie psalm 8

De schepping woelt: zie psalm 42, 46, 65, 93, 124, 144



en



2pnt extra

EN

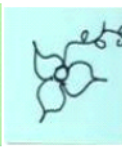
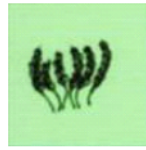
JEANU

nog 1 pnt. extra

B4,3



en



2pnt extra

EN

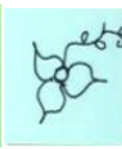
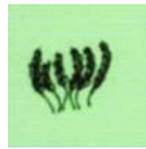
JEANU

nog 1 pnt. extra

B4,3



en



2pnt extra

EN

JEANU

nog 1 pnt. extra

B4,3

## Achtergrond

Een grote waarheid die je als een refrein mag horen in de psalmen is dat je mag vertrouwen op God. Alsook dat de mens die rechte wegen gaat kan rekenen op Gods steun.

Daarnaast wordt iedere uitspraak die in naam van God gedaan wordt natuurlijk gezien als grote waarheid. En de vlam van de waarheid kon bij dit onderdeel zeker niet ontbreken.

Wijshedsliteratuur is een eigen vorm van spreken waarin voor de omstanders, de toehoorders of de lezers wijze lessen worden gegeven. Dit kunnen korte samengebalde waarheden zijn zoals in het boek spreuken er vele te vinden zijn. Het kunnen ook grotere stukken zijn zoals soms hele psalmen. Niet alle psalmen zijn immers strikt gezien gebeden. Zie bijvoorbeeld maar naar psalm 1. God wordt er niet aangesproken, en wordt wel over de mens en over God gesproken maar dan op een wijze om een ander mens te overtuigen om rechtvaardig te gaan leven en Gods wetten voor ogen te houden.

Wijshheid:

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 wijshheid psalmen in het spel.

## 4.4. Wijsheden

### A. Om samen te spelen

#### *Extra materiaal*

5 pionnen per speler

#### Begin

Kies een spel als basis. Alle spelers starten met de gebruikelijke 10 tegels. Eens die tegels verdeeld zijn tel je een aantal reserve tegels die alsnog in het spel zullen meedoen.

Per speler nog extra 10 tegels.

Je kunt nu extra punten verzamelen door rond een tegel met wijshheid andere tegels te verzamelen en ze door je pion op dit veld te zetten.

#### Speciale spelregels

Op een tegel met de grijze kleur voor wijshheid kun je geen pion zetten. Nochtans draait alles rond die wijshheid.

Rond die tegel van wijshheid is het de bedoeling om een eiland te maken omringd langs zoveel mogelijk kanten, maximum dus acht.

Het is heel interessant om een pion te plaatsen naast zo een grijze tegel. Dan kun je naar verloop van tijd extra punten verdienen.

Je kunt "vaste" pionnen zetten op groene of gele tegels (danken en loven of smeken). Eens je die pion geplaatst hebt blijft die staan tot er drie tegels gelegd zijn rond de nabije grijze tegel.

Als er vijf tegels rond de grijze wijshheid staan mogen de pionnen opnieuw niet meer wijken van een groene of gele strandplaats.

Je kunt "losse" pionnen zetten op een oranje tegel (getuigen) die je al in de volgende beurt kunt verplaatsen. (getuigen is immers vluchtig).

Er mag echter geen pion nog staan op een oranje tegel meer staan in de buurt van een grijze tegel die omringd is door vijf tegels anders wordt deze pion gewoon weg gehaald van het bord. Wel kun je die eventueel later nog eens gebruiken.

Je kunt nooit met twee op één tegel staan!

Als je jouw pion verzet en een tegenspeler merkt dat je niet mag, dan wordt die pion weg gelegd. De speler kan die later nog wel terug inzetten.

Een pion zet je in het spel bij het aanleggen van een tegel door die op die tegel te plaatsen.

Wat doet de speler tijdens zijn beurt?

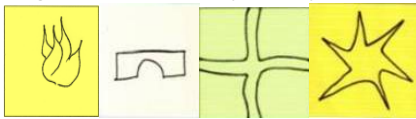
Hij legt een tegel aan, zet er eventueel een pion op of verzet een pion die al op het spel staat, daarna neemt die een nieuwe tegel uit de reserve.

De spelers doen zo verder tot de reserve tegels op zijn en ieder zo 20 keer aan bod is gekomen.

Extra punten verdienen doe je als volgt:

Een grijze tegel omringd door 5 andere tegels levert al 5 punten op. (van 1 tot 4 telt niet!) Die reken je nog niet aan! Door de grijze tegel nog meer te omringen met tegels gaat de waarde omhoog. Omringd door 7 tegels betekent +7. Is de grijze tegel helemaal omringd dat krijg je 10 punten.

Een aantal symbolen op de tegels ronddom de wijze tegel kunnen je waarde nog vergroten: ledere volgende symbool of element leveren nog eens één extrapunt op:



Als een grijze tegel volledig omringd is en je pion staat op één van de buitenranden, dus naast die grijze tegel dan mag je jouw pion van het spel wegnemen en je punten bij je score tellen.

Anders moet je wachten tot het einde van het spel om de overige verdiende punten te verdienen.

Om te "X"en:

Extra punten te noteren:

+8	+7	+6	+5
+8	+7	+6	+5

## B. Om alleen te spelen

### Spelverloop

Speel met 16 tegels en een rooster van 4 X 4 en 16 tegels. Probeer zoveel mogelijk extra punten te verdienen in dat kleine veldje.

## Passende vragen

Welke levenswijsheid heb jij laatst je eigen gemaakt?

Lees een passende psalm. Welke wijsheid wordt er meegegeven?

Kun jij iets aan met die wijsheid? Welke vragen heb je er bij? Opmerkingen?

Is zo een psalm nog een gebed? Waarom wel of niet?

Is bidden ook niet "goddelijke wijsheden" opdoen? Of moet je altijd iets vragen of er voor danken?

Zou die psalm jezelf meer overtuigen of een ander iets bijbrengen zijn?

Dikwijls worden er ook voorbeden gemaakt waarin eigenlijk niets gevraagd wordt, maar waar mensen een les aan kunnen hebben.

Ik geef een voorbeeld: "Laat ons bidden dat we meer oog hebben voor..." Hoe sta jij tegenover dergelijke voorbeden?

Welke (levens)wijsheid wil je met anderen delen? Welke vind jij de moeite om ook aan anderen door te geven?

Hoe ervaar je binnen een psalm dat soms wijzende vingertje? Vind je dit terecht of heb je er moeite mee?

## Achtergrond

In de psalmen zie je dikwijls een plaats van de aardse heersers, koningen tegenover God als koning.

Volkeren: zie psalm 2, 9, 18, 22, 33, 44, 46, 47, 49, 57, 59, 65, 68, 72, 78, 79, 80, 82, 86, 87, 94, 98, 99, 113, 126

Koningen, heersers: zie psalm 2, 33, 48, 68, 76, 102, 105, 110, 138, 144

God als koning: zie psalm 9, 10, 22, 24, 29, 44, 47, 48, 74, 84, 89, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 103, 113, 145, 146, 149

Daarnaast heb je een aantal psalmen die de zegen vragen over de koning. In nogal wat gevallen wordt hier koning David bedoeld.

Zegen over de koning: zie psalm 18, 20, 21, 45, 63, 72

Het joodse volk wilde net als de andere landen ook een koning. Hoezeer de profeten daar ook voor verwittigden, een koning zou er komen. Het is dan ook begrijpelijk dat herhaalde malen in de psalmen de koningen gevraagd worden om te buigen voor de enige koning: God.

Vraag aan de koningen om nederig te zijn: zie psalm 2 en 72

God die de volkeren neerslaat: zie psalm 2, 56, 149

God die de koningen neerslaat: zie psalm 2, 135, 136, 149

Volkeren die gestraft worden: psalm 59

Volken zullen uiteindelijk God loven vind je terug in psalm 45, 47, 67, 96, 102

God spreekt ook over Zijn volk: psalm 28, 29, 33, 50, 60, 68, 72, 74, 76, 77, 78, 79, 81, 83, 85, 94, 95, 110, 135, 147.

Een aantal psalmen gaan ook over zijn volk: psalm 105, 106, 118, 136

Waarom deze spelregels?

Koningen willen altijd hoger staan. En de volkeren moedigen ze daarbij aan. Vele van die machthebbers wedden op twee paardjes, of hebben overal wel hun pionnetjes staan.

Het uitzicht op de Messias veegt nogal wat van die dromen weg. Ze zijn niets vergeleken met God. Dikwijls zien we ook dat God zelf in een psalm de koningen weer op hun plaats zet: een stapje lager.

De enige koning is God, en die noemt "Ik zal er zijn". Dit is een heel andere heerser dan iemand die zelf macht nastreeft...

## 4.5. Koningen

### A. Om samen te spelen

#### Spelverloop

##### Begin

Je hebt geen spel nodig als basis tenzij je kiest om de spelregel van module 4 of 6 erbij te nemen (eventueel gecombineerd). Je hebt in dit spel 2 pionnen per speler nodig om op de tegels te kunnen plaatsnemen.

##### Verloop

De bedoeling is om een torentje te bouwen van 5 tegels hoog en met jouw pion er boven op te kunnen staan. Wie daarin slaagt wint het spel.

Wat doet de speler tijdens zijn beurt?

- Hij legt een tegel aan
- of bouwt een tegel op een ander die hetzelfde grondkleur heeft. Voorbeeld smeken op smeken (geel)
- En hij kan zijn pion 1 tegel verplaatsen of hij speelt een bijzondere tegel en voert de opdracht eraan verbonden uit.

Je mag een tegel boven een ander leggen als tenminste één tegel aanliggend hetzelfde niveau heeft van jouw tegel.

Zo kun je in een trapsysteem opbouwen.

Een hoogte bezet je met een pion. Je kunt zo op twee torentjes wedden, want je hebt twee pionnen.

De bijzondere tegels voor dit spel zijn:



Wanneer je één van bovenstaande symbolen op een tegel hebt mag je die tegel op een ander leggen met hetzelfde grondkleur. Indien er geen

grondkleur op aangegeven is past die tegel op elke andere. Hiermee heb je een trapje gemaakt en kunnen andere tegels ook op het zelfde niveau aansluitend gelegd worden.



Als je een tegel met het messiaanse thema hebt moet je die onmiddellijk uitspelen. Daarmee wordt het hoogste niveau dat er al ligt onmiddellijk weg genomen. Maar dan ook alle tegels van dit niveau, ook die gunstig uitkomen voor de speler zelf.



Wie een vulkaan heeft kan die inzetten om de pion van een ander 1 niveau lager te zetten maar dan ook gelijk waar op het spel.

Je hebt die nodig om af te werken. Het hoogste niveau wordt gelegd met een tegel op een andere van het zelfde grondkleur met dit element. Nu log je pion erop plaatsen en de speler is gewonnen.

### Einde

Als er iemand in slaagt om 5 hoog te bouwen met zijn pion er boven op.

### Variant om met twee of vier te spelen met een rooster.

De spelers moeten starten met het aanleggen van hun tegels in hun hoek.

### Variant met een dobbelsteen.

Bij je beurt mag je ook nog gooien met een teerling.

Wie twee maal hetzelfde getal kan gooien mag zijn pion verwisselen met die van een ander.

Wie een zes gooit mag de pion van de ander 1 plaats verzetten.

Wie een één gooit mag de eigen pion 1 plaats verzetten.

## B. Om alleen te spelen

### Spelverloop

Hoeveel tegels heb jij nodig om uit te spelen?

### Passende vragen

Hoe gaan wij om met koningen in onze tijd?

In welke mensen zien wij koningen?

Denk aan "the king"...

Waarin voel jij je wel eens koning en laat je Gods werk niet toe?

Welke macht kun jij moeilijk uit handen geven?

Jezus geeft wel een ander koningsbeeld dan het beeld in de psalmen.

Kies een passende psalm en vergelijk beide beelden.

Kun jij je terug vinden in het beeld geschetst in de gekozen psalm? Waarin wel? Waarin minder?

Zou jij op een zelfde manier bidden voor een koning?

Volkeren en koningen worden soms in één adem genoemd in psalmen. Is die gedachte ook vandaag terug te vinden of leven we in een veranderde situatie?

Ervaar je als gelovige nog een gemeenschapsband met andere gelovigen? Zo ja, hoe uit zich dat dan?

We leven vandaag in een samenleving waarin verschillende volkeren samen leven. Hoe kun je dan bepaalde psalmen vandaag nog interpreteren?

Zie jij tegelijk de kracht en de gevaren van een God te ervaren verbonden met een volk? Verwoord dit eens voor jezelf.

## Achtergrond

God blijkt een rechtvaardige maar een strenge God te zijn. Hij rekent er op dat je trouw aan Hem blijft. Ieder mens krijgt dus de opdracht te leven naar zijn wet. Gelukkig is dit een wet van liefde, een wet van eerbiedig leven met en voor de ander, een wet van gerechtigheid.

De goddeloze en de vijand willen zich onttrekken aan die opdrachten.

De goddeloze zoekt het geluk bij andere goden of bij het nastreven van eigen profijt zonder rekening te houden met God.

De vijand maakt het de rechtvaardige moeilijk door extra lasten op te leggen. In vele gevallen is met de goddeloze net dit ook bedoeld dat die schaamteloos de arme verdrukt.

We hebben in de psalmen dus niet te maken met mensen die niet geloven in een god!

God wordt er vaak omschreven als een god die het zal opnemen voor de rechtvaardige. Desnoods met geweld.

Waar vind je die thema's terug?

De vijand: zie psalm 3, 5, 6, 7, 9, 13, 17, 18, 21, 25, 27, 30, 31, 41, 42, 43, 44, 54, 55, 56, 60, 64, 66, 68, 69, 71, 72, 74, 78, 80, 89, 92, 97, 102, 108, 110, 136, 139, 143

De goddeloze: zie psalm 14, 35, 36, 52, 73

De weg gewezen: zie psalm 16, 25, 67  
Vraag om de weg gewezen te worden: zie psalm 25, 27, 86, 139, 143

De zondaars en de boze: zie psalm 1, 9, 10, 11, 17, 28, 32, 36, 37, 50, 73, 75, 92, 104, 112, 125, 139, 140, 141

Gods gerechtigheid: zie psalm 11, 14, 35, 36, 53, 58, 71, 75, 76, 79, 82, 97, 119, 145, 146

De weegschaal, gerechtigheid: zie psalm 5, 7, 11, 15, 26, 33, 37, 45, 52, 58, 64, 68, 97, 112, 119, 125, 140

De wet: zie psalm 1, 18, 19, 25, 55, 58, 64, 68, 92, 97

## 4.6. De rechter en de vijand

### A. Om samen te spelen

#### Nodige extra materiaal

##### Opdrachtkaarten

<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

En aanvullende opdrachtkaarten.

Deze geven altijd twee opdrachten aan.

<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> getuigen
<input type="checkbox"/> Wijsheid	<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> smeken	
<input type="checkbox"/> dank en lof	<input type="checkbox"/> wijsheid	<input type="checkbox"/> wijsheid	



## Passende vragen

Geloof jij in de uiteindelijke gerechtigheid?

Zie je God als rechter na dit leven of ook al tijdens je leven?

Hoe streng is rechtvaardigheid? Is er plaats voor mildheid?

Geloof jij in het bestaan van de vijand? Hoe zie je dit dan?

Is jouw vijand Gods vijand?

Hoe ga jij om met de harde woorden in de psalmen? Kun jij ze bidden? Hoe versta je ze dan?

Is God rechtvaardig?

Wat is gerechtigheid als je dit houdt tegenover het licht van de Messias, Jezus?

<input type="checkbox"/> Wijsheid <input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> dank en lof <input type="checkbox"/> smeken	<input type="checkbox"/> smeken <input type="checkbox"/> dank en lof	
<input type="checkbox"/> Wijsheid <input type="checkbox"/> getuigen	<input type="checkbox"/> dank en lof <input type="checkbox"/> getuigen	<input type="checkbox"/> smeken <input type="checkbox"/> getuigen	

En kleine pionnetjes om aan te duiden hoever men in de opdracht staat.

## Spelverloop

### Begin

Kies een spel als basis. Geef aan elke speler ook één opdrachtkaart.


Ieder heeft ook kleine pionnetjes om later op de opdrachtkaarten te kunnen leggen.

### Verloop

De bedoeling is om je opdracht te vervullen. Een eerste opdracht bestaat uit 10 te spelen tegels met het opgegeven grondkleur.

Extra spelregels: De volgende symbolen zijn belangrijk:





De vijand en  de goddeloze. Als je een tegel legt met de vijand of de goddeloze er op dan doe je een andere speler naar eigen keuze een aanvullende opdrachtkaart.

Die geeft twee extra opdrachten. De speler die de kaart ontvangt probeert zo vlug mogelijk af te zijn van die kaart, zodat voor de andere spelers het gemakkelijker is te zien wat nog moet gedaan worden. Kleine pionnetjes mogen zo verzet worden van de opdrachtkaart naar de aanvullende opdrachtkaart.



De wegwijzer. Als je een tegel legt met de wegwijzer er op dan mag je drie extra tegels trekken en die wisselen met tegels die je minder kunt gebruiken.



De molen: de gerechtigheid van God,  de weegschaal en  de wet. Deze

drie symbolen worden gebruikt als een vijand of goddeloze jou een aanvullende opdrachtkaart wil opspelden. Dan mag je kiezen om de kaart te weigeren of om die tegel onmiddellijk aan te leggen. Als je de tegel niet legt en de aanvullende opdrachtkaart weigert verdwijnt de tegel onderaan de stapel.



De vulkaan: Geweld. Deze wordt ook gebruikt als verdediging tegen de vijand of de goddeloze. De tegel wordt onmiddellijk aangelegd en de aanvaller krijgt de aanvullende opdrachtkaart zelf!

### Einde

De eerste die zijn opdrachten afgewerkt heeft wint, tenzij iemand eerder de eindmeet haalt op het telraam.

## B. Om alleen te spelen

Al je een vijand of goddeloze hebt moet je die eerst spelen, met het gevaar dat je je niet kunt verdedigen. Zo krijg je aanvullende kaarten die je eveneens moet verwerken.

De andere spelregels blijven. Kun je vóór de eindmeet je opdrachten afwerken?



<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> dank en  <input type="radio"/>	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> getuigen
<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/>	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> getuigen
<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/>	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> getuigen
<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/>	<input type="radio"/> getuigen
<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/>	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> getuigen
<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/>	<input type="radio"/> getuigen

<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> Wijsheid	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> dank en	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> smeken	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> getuigen
<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> dank en	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> wijsheid	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> wijsheid	<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> getuigen
<input type="radio"/> Wijsheid <input type="radio"/> smeken	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> smeken	<input type="radio"/> smeken <input type="radio"/> dank en	<input type="radio"/> dank en <input type="radio"/> getuigen

## 4.7. De Redder

### Om samen te spelen

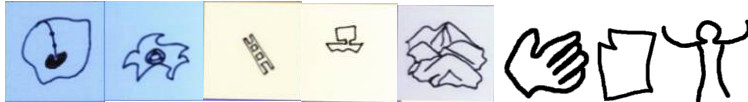
#### Begin

Kies een spel als basis. Het telraam moet nu anders bekeken worden. De pionnen zet je op 78. Eigenlijk moet je denken op – 78. De spelers bevinden zich in een diepe put. Het doel van het spel is om uit die put te geraken. Je score tel je niet erbij op maar trek je van je punten of die van een ander af. We scoren dus tot we van het telraam af zijn richting 1.

#### Verloop

Tijdens je beurt leg je een tegel aan.  
Een heel aantal tegels leveren geen punten op.  
Een aantal brengen voor je wel punten op.  
Een aantal andere leveren punten op voor een andere speler.

Een aantal tegels moeten zeker weg gewerkt worden tegen het einde van het spel. Het zijn de tegels met de volgende elementen op:



Al die elementen wijzen op een God die helpt.  
Die tegels leg je aan en de punten gaan (zoals in een gewoon basisspel naar een andere speler naar keuze. Je kunt natuurlijk goed aanleggen en zo de ander ver vooruit helpen of helpen omdat het moet...  
Naar het einde van het spel kun je daarom ook kiezen of je nog een tegel erbij neemt of niet, dit om te vermijden om als laatste te eindigen. Want wie nog zo een tegel in bezit heeft veel kans om te verliezen.

Een aantal tegels leveren voor jou punten op. Het zijn die met de pijnlijke elementen die je mag afleggen:



Een aantal tegels geven slechts 4 punten. Het zijn de tegels met het grondkleur groen of geel (dank en lof of het smeekgebed) waar geen van bovenstaande elementen op terug te vinden zijn.

Een aantal tegels kun je zomaar aanleggen zonder gevolg voor de score. Het zijn die met de grijze of oranje grondkleur zonder bovenstaand element. Ze leveren dus niets op  
Niet altijd lijkt je geholpen...

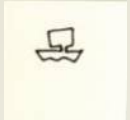
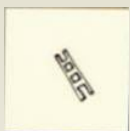
#### Einde

Als iemand de start van het telraam bereikt heeft = 0.  
Er wordt dan gekeken wie gewonnen heeft.  
Ieder te mijden element betekent +2.  
Die worden terug bij je score opgeteld.  
Zo zie je gemakkelijk achteraf wie nog het minst punten overhoudt.

### Achtergrond

Als God helpt kunnen we slechts ontvangen en niet zelf de eer opstrijken. Aanvaarden is niet altijd zo gemakkelijk. We zitten toch altijd met de gedachte: we verdienen het toch...

Het moet ons ook verheugen dat de ander het beter krijgt. Misschien vind je ook de volgende gedachte terug in dit spel: God helpt ook door mensenhanden ...  
Hoe gul zijn wij voor elkaar?  
Het spel is toch om te winnen?



Deze tegels verwijzen vooral naar God die redt.

### Passende vragen

Hoe is God al redder geweest in jouw leven?  
Getuig tegenover elkaar...

Wanneer heb je diezelfde God als redder gevraagd en kreeg je alvast op een andere manier antwoord dan dat je verwacht had?

Heeft dit antwoord je dan verder geholpen?

Op welke momenten heb jij hulp gevraagd aan God?

Waarvoor vraag jij hulp aan God?

Wat doe je met de belofte "klop en ik zal voor je opendoen" als blijkt dat je niet gehoord bent, of toch niet zoals je hoopte?

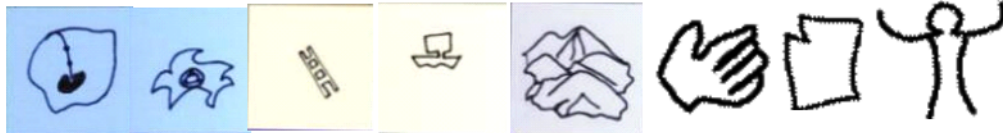
Wat denk jij van de vele wonderen in bedevaartsoorden?

Hoe heb jij al geantwoord op de roep van God om je naaste te helpen en te redden?

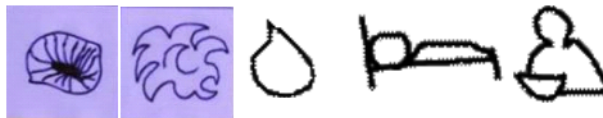
Waarvan moeten we vooral gered worden?

De mensen leefden met een verwachting van de redder, de Messias.

In hoeverre verschilt of gelijkt ons beeld van redder op dit van ten tijde van de psalmen?



de punten van je tegel worden van de score van een ander afgetrokken.

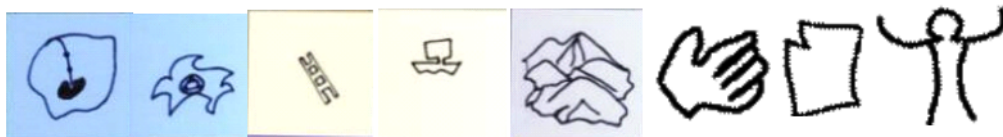


de punten van je tegel worden van de eigen score afgetrokken.

groen of geel zonder zo een element: max. - 4 voor jezelf

grijs of oranje zonder zo een element: geen punten

B4,7



de punten van je tegel worden van de score van een ander afgetrokken.

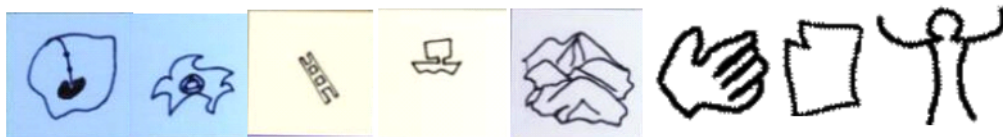


de punten van je tegel worden van de eigen score afgetrokken.

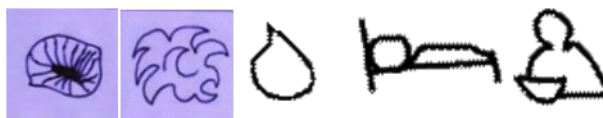
groen of geel zonder zo een element: max. - 4 voor jezelf

grijs of oranje zonder zo een element: geen punten

B4,7



de punten van je tegel worden van de score van een ander afgetrokken.



de punten van je tegel worden van de eigen score afgetrokken.

groen of geel zonder zo een element: max. - 4 voor jezelf

grijs of oranje zonder zo een element: geen punten

B4,7

## Achtergrond

Onder Gods vleugels: zie psalm 36, 57, 61, 91  
God als rots: zie psalm 28, 62, 71, 92, 144  
God als schild: zie psalm 18, 31, 37, 115, 144  
God als burcht: zie psalm 8, 27, 28, 31, 37, 46, 59, 61, 62, 71, 94

God als beschermer: zie onder andere psalm 5, 33, 121, 124  
Ik vertrouw op God: zie psalm 25, 27, 31, 38, 40, 44, 52, 55, 56, 62, 73, 91, 115, 116, 130, 131

## 4.8. Mijn schild en de betrouwen.

### Nodige materiaal

Extra pion voor elke speler en één “beschermpion” meer dan er spelers zijn.

### Om samen te spelen

### Spelverloop

#### Begin

Je hebt speciale pionnen nodig: dit zijn de beschermers.  
Er is altijd 1 beschermer meer dan er spelers zijn.  
Daarnaast heb je ook een gewone dobbelsteen nodig.

Kies een spel als basis.

Leg of vier tegels (tot drie spelers) of zes tegels (meer spelers) bij elkaar open op de tafel.

Zet de eigen pionnen en de beschermers er op.

#### Verloop

van een beurt:

- Gooi met de dobbelsteen en verzet een beschermer.

1 tot 4: het aantal zetten dat een beschermer verzet mag worden.  
Enkel horizontaal en verticaal verzetten!

5 of 6: de beschermers blijven staan. Je kan echter een speler buiten het spel zetten die geen beschermer bij zich heeft.

Kijk verder bij bijzondere spelregels voor uitzonderingen en hoe het dan verder moet.

- Leg een tegel aan waar je pion staat. En zet je daarna op die tegel.
- Tel de punten erbij en vul je pak weer aan.

#### Bijzondere spelregels:

Je mag maximum 2 beschermers op je tegel hebben.

Als een speler geen beschermer heeft kan die aangevallen worden en weg genomen worden van het spel.

Een speler die zich echter op een tegel met grondkleur loven en danken (groen) bevindt kan niet uit het spel gezet worden.

Om terug in het spel mee te doen moet de speler in zijn beurt in twee maal proberen een 5 of 6 te gooien. Indien dit niet lukt, moet hij het opnieuw in zijn volgende beurt proberen.

Einde

## Passende vragen

Zoveel mensen laten hun kindje dopen om het te beschermen. Hoe sta jij daar tegenover?

Wanneer bid jij om bescherming?

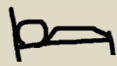
Welke soort bescherming vraag jij dan?  
Hoe concreet is je vraag?

“God zegent je en bewaart je” is een gekend gebed om bescherming en nabijheid. Ken jij dit gebruik en gebeurt het ook bij jullie?



## Achtergrond

Wie gebroken is of ziek, heeft soms geen vaste grond meer onder de voeten. Meer nog het leven kan zo hard zijn dat het hem nog meer de grond in duwt. Is er een God die hem zal helpen? Een God die luistert, die redt? Of zullen andere problemen zoals spot of uitsluiting (en hoever is vereenzaming ook geen vorm van uitsluiting?) de mens in nood het onhoudbaar maken?



ziek: zie psalm 6, 22, 30, 31, 38, 41, 51, 71, 88, 109



Overdriet en ellende: zie psalm 18, 22, 31, 35, 38, 40, 42, 44, 55, 56, 69, 70, 86, 88, 102, 109, 116, 129, 142

De ik-persoon die schuldig is: zie psalm 25, 26, 32, 38, 39, 40, 41, 51, 65, 69, 79, 85, 103, 106, 130

## 4.9. Ziek en gebroken

### A. Om samen te spelen

#### Nodige materiaal

Een rooster, en 6 pionnen voor op het spelbord per speler.

Eén dobbelsteen voor op het einde.

Als je met 2 speelt: een rooster van 5 op 5

Als je met 3 speelt: een rooster van 6 op 6

Als je met 4 speelt: een rooster van 8 op 8

#### Begin

Kies een spel als basis, er worden echter geen punten toegekend. Het gebruik van module 4 of 7 kan wel interessant zijn.

Leg het rooster. De spelers moeten nu telkens om beurt 1 pion plaatsen op het lege rooster en dit tot alle pionnen er staan. Pionnen van hetzelfde kleur mogen niet naast elkaar staan (horizontaal of vertikaal)!

De spelers beginnen dan in hun hoek met het aanleggen van tegels. Dit wel natuurlijk elk op zijn beurt.

Als je met 2 speelt: neem de overstaande hoeken.

Als je met 3 speelt: als volgt:

Speler 1					
					Speler 2
		Speler 3			

Als je met 4 speelt: in elke hoek.

#### Verloop

Plaats je pionnen op het rooster waar de tegels moeten komen.

De pionnen zullen vroeg of laat gered of bedolven worden.

Met bepaalde tegels te plaatsen op dat vakje kun je pionnen redden:



Door bepaalde tegels te plaatsen kun je ook pionnen weghalen van het spelbord:



Tegels die geen van bovenstaande elementen bevatten zorgen er voor dat de pion die er onder zou zitten plat er op gelegd wordt. Het is nog te zien of die zieke er zal door komen.

Als twee groepen van tegels met elkaar één worden mogen de spelers overall tegels aanleggen aan de buitenkant van de uitgebreide vlek van tegels, dus ook aan de kant van de tegenspeler.

### Einde

Als het rooster vol ligt (als je met twee speelt blijft één vakje open) wordt er gekeken hoeveel pionnen per speler gered zijn.

De pionnen die nog plat liggen kunnen nog tellen. Daarvoor neem je een dobbelsteen. Je gooit voor elke platte pion. 4 of hoger: Hij is gered! Die pion telt dan ook mee...

## B. Om alleen te spelen

### Nodige materiaal

Een rooster van 4 op 4 en pionnen.

### Spelverloop

Zie hoger. Maar met deze beperking:

Je start in een hoek en kan maar volgende tegels aanleggen verder weg van die hoek als alle tegels dichterbij er al liggen!

Start	A	B	C
A	A	B	C
B	B	B	C
C	C	C	C

Dus eerst het veld A vullen, dan pas B en vervolgens C

## Passende vragen

Hoe kijk jij naar tegenslag en ziekte als gelovige?

Hoe ga je om met eigen ongemakken?  
Welke gedachten spelen er door je hoofd?

Heeft de volgende zin nog in je gedachten gespeeld?  
“Wat hebben wij misdaan om dit alles te moeten mee maken?”  
Hoe sta jij tegenover die gedachte?

Hoe sta jij tegenover de zieke?

Mag je bidden om genezing?

Hoe zie jij God als zoveel mensen zoveel ellende kennen ook al roepen ze dagelijks om Gods hulp?

Zijn er kansen in ziekte en tegenslagen?

Kijk je anders naar het leven na een bepaalde tegenslag?

Geloof jij in bedoelde “loutering”, dat God je een les wil geven door je te toetsen?

Wat kun jij leren van mensen in moeilijkheden?

Ken jij schuldgevoelens als je ziet hoe anderen soms lijden?  
Ken je schuldgevoelens als je de armoede ziet in grote werelddelen?

Heb jij al een mens in nood nabij geweest?

Was er iemand jou nabij toen jij het moeilijk had?



redding



getroffen



B4,9

redding



getroffen



B4,9

redding



getroffen



B4,9



## 4.10 Geweld!

### Om samen te spelen

#### Begin

Dit is een soort kaartspel met de tegels.

Ieder krijgt 10 tegels om te beginnen. Die moeten na gespeeld te hebben aangevuld worden.

#### Verloop

De speler die aan de beurt is daagt een medespeler uit. Die mag hij vrij kiezen. Enige beperking: als je met meer dan 3 speelt mag je geen twee keer na elkaar dezelfde uitdagen.

#### Aanvalskarten:

Alle tegels met de volgende symbolen:



#### Verdedigingskarten:

Alle tegels met de volgende symbolen:



#### Tegenaanval karten:

Alle tegels met de volgende symbolen:





Elk symbool op de tegel telt voor waarde één.

Voorbeeld: een aanvalskart met de schuine weg heeft nog 5 andere symbolen. De aanval is 6 waard. (de 5 andere symbolen en het symbool om aan te vallen.)

Als er twee aanvalssymbolen op staan dan is de aanval dubbel.

Voorbeeld: een aanvalskart met 2 symbolen die voor aanval staan heeft nog 5 andere symbolen. De aanval is dan 2X 6 waard, elk aanvalssymbool gecombineerd met de andere symbolen.

Uitzondering:  en  tellen niet als er al een ander aanvalssymbool is.

Idem voor verdedigings- en tegenaanval karten.

Indien aanval en verdediging gelijk is worden de tegels gewoon opzij gelegd. Ze zijn voor niemand. Is er een partij die wint dan is die slag voor hem of haar.

Indien een tegenaanval gelijk is aan de aanval dan wint de tegenaanval.

Als je aanvalt en er is een verdedigings- of tegenaanval-symbool ook op je tegel dan telt die enkel als een ander symbool.

#### Einde

De eerste die 6 slagen binnenhaalt is gewonnen.

## Achtergrond

In de psalmen is er veel geweld:

Geweld van of via de schepping: zie psalm 29, 46, 65, 68, 93, 114, 135

Geweld door de vijand (andere volkeren inbegrepen):

zie psalm 5, 17, 27, 35, 38, 44, 54, 56, 57, 59, 69, 70, 71, 76, 79, 83, 86, 118, 136, 139, 142

Geweld door onrechtvaardigen: zie psalm 5, 10, 11, 12, 14, 28, 37, 55, 58, 64, 94, 129, 139, 140

Geweld door vermeende vrienden: zie psalm 41, 55, 69, 106, 109

Spot en laster: zie psalm 22, 31, 35, 52, 55, 59, 69, 73, 109

Die je vastgrijpt: zie psalm 137

Geweld van God tegen de bozen en vijanden: zie psalm 7, 9, 11, 14, 21, 37, 64, 68, 73, 75, 76, 77, 78, 83, 91, 94, 105

Geweld van God tegen volkeren: zie psalm 110, 135, 136

Geweld van God tegen de ik-persoon of het eigen volk: zie psalm 39, 44, 60, 66, 74, 78, 80, 88, 89, 90, 94, 106

Geweld gesteund door God: zie psalm 2, 18, 44, 72, 92, 149

De vraag aan God dat Hij geweld zou gebruiken: zie psalm 5, 9, 10, 17, 28, 35, 54, 55, 56, 58, 59, 63, 69, 79, 94, 109, 125, 139, 141, 143

Ik heb alvast, waarschijnlijk met vele andere mensen, moeite met zoveel geweld in de psalmen.

Moeten we dan soft worden en het onrecht maar laten gebeuren? Nee, ik denk van niet. Maar een aantal andere beden tot God in verband met die onrechtvaardigen zijn voor mij betere gebeden.

Ze hebben te maken met het tot inzicht komen van de mens die onrechtvaardig bezig is of ervoor te zorgen dat ze er mee ophouden.

Zie hieronder een paar voorbeelden daarvan:

Dat ze schrikken: zie psalm 9, 14, 40, 53

Dat ze beschaamd staan: zie psalm 6, 35, 53

Dat ze afdruipen: zie psalm 6, 35

Dat hun complot verijdeld wordt: zie psalm 14, 112

## Passende vragen

Stoor jij je aan het vele geweld in de psalmen?

Of kun je dat geweld plaatsen?

Hoe sta jij tegenover geweld

- Als je zou in een bezet land wonen?
- Als je met groot onrecht te maken hebt?
- Als je onschuldig beticht zou worden?
- Als je vervolgd zou worden omwille van overtuiging?

In zoveel strijd wordt God aanroepen om bij te staan. Hoe denk jij daarover?

Hoe kun je opkomen voor recht op een geweldloze manier?

Hoe kun je iemand terechtwijzen op een geweldloze manier?

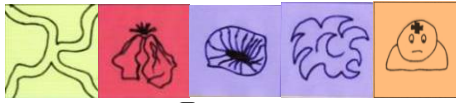
Wanneer is geweld geoorloofd?

Gebruikt God geweld?

Door onrecht wordt mensen veel geweld aangedaan.

Waarom zouden mensen zoveel onrecht doen?

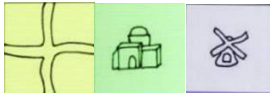
Aanvalskarten:





Verdedigingskarten:

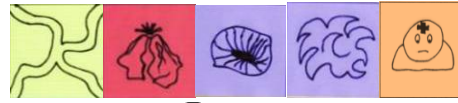


Tegenaanval karten:



 en  tellen niet als er al een ander aanvalssymbool is.

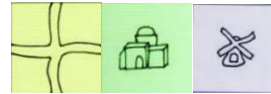
Aanvalskarten:





Verdedigingskarten:



Tegenaanval karten:



 en  tellen niet als er al een ander aanvalssymbool is.

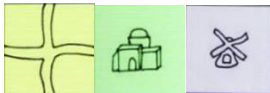
Aanvalskarten:





Verdedigingskarten:



Tegenaanval karten:



 en  tellen niet als er al een ander aanvalssymbool is.

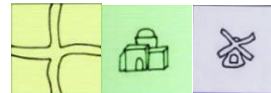
Aanvalskarten:





Verdedigingskarten:

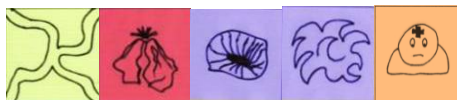


Tegenaanval karten:



 en  tellen niet als er al een ander aanvalssymbool is.

Aanvalskarten:





Verdedigingskaarten:

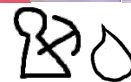
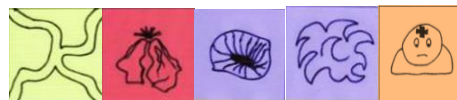


Tegenaanval kaarten:



 en  tellen niet als er al een ander aanvalssymbool is.

Aanvalskarten:





Verdedigingskaarten:



Tegenaanval kaarten:



 en  tellen niet als er al een ander aanvalssymbool is.

## 4.11 De arme

### Om samen te spelen

#### *Nodige materiaal*

Het normale materiaal met extra een dobbelsteen en voor elke speler een pion in elk kleur van de medespelers.

#### *Spelverloop*

Kies een spel als basis. Dit speel je het best met 3 of meer spelers.

Iedere speler krijgt nu ook een pion van alle tegenspelers.

Er is ook een dobbelsteen nodig.

De bijkomende spelregels zijn eenvoudig, het spel wordt tactisch.

Om de beurt te beginnen gooit de speler met de dobbelsteen. Naar gelang het aantal ogen verandert de opdracht.

Gooi je 1, dan mag je één tegel aanleggen.

Gooi je 2, dan mag je zelf een tegel aanleggen, maar moet je ook één van je tegels geven aan een zelf te bepalen medespeler zodat die ook kan aanleggen en tijdens jouw beurt ook punten haalt.

Gooi je 3, dan mag je zelf 2 tegels aanleggen en een medespeler met een door jou gegeven tegel ook 1.

Gooi je 4, dan mag je zelf 2 tegels aanleggen en een gekozen medespeler ook 2.

Gooi je 5, dan maak je een belofte dat je tijdens de volgende beurt een gekozen medespeler zal helpen. "Geef me de vijf" is dus een belofte. Je plaatst dan ook de pion van de beloofde begenadigde voor je, zodat ieder die belofte kan zien. Die belofte geldt maar één beurt, gooi je dan een 1 dan hoef je er geen rekening mee te houden.

Gooi je 6, dat is overdaad. Dan is je beurt zo om zonder een tegel aan te leggen.

De speler die het minst punten haalt na een beurt van een ander mag dan de volgende beurt spelen.

Het is natuurlijk de bedoeling om toch te winnen op het einde van het spel...

Je kunt wel met twee uitspelen en zo met twee winnen...

## Achtergrond

Het spel kan er voor zorgen dat je haast nooit aan bod komt om zelf te gooien.

Het spel kan je er toe verplichten om een ander voordeel te geven.

Dit alles kan een ervaring zijn die je als armoede ervaart.

Het krijgen van tegels is ook een ervaring die je als arme moet leren aanvaarden.

In ieder mens zit er nog een strijd om toch te slagen, om te winnen. Wat als je in die fase niet aan bod komt en moet toezien hoe een ander er wel in slaagt?



In de psalmen kun je spreken over twee soorten armen. Eerst heb je de mensen in armoede. Noem hierbij zeker de aandacht voor de weduwen en de wezen.

Anderzijds heb je de armen voor God, anawim.

Dat zijn die mensen die onthecht zich tot God richten, die verlangen om door God gekend en geliefd te zijn, die vragen om Zijn nabijheid, die in hun lijden toch uitzien en geloven, meer nog God prijzen, en God blijvend vragen om hen tot deugdvolle mensen te maken.

De arme: zie psalm 9, 12, 35, 37, 41, 69, 72, 74, 107, 109, 112, 132, 140

Weduwen en wezen: zie psalm 10, 68, 82, 94, 146

Nog: zie psalm 103

Anawim: zie onder andere de psalmen met:



God zien als Bron: zie psalm 4, 16, 139

Brug, vertrouwen: zie psalm 4, 11, 13, 16, 25, 31, 56, 61, 71, 131



Hert, het uitzien naar: zie psalm 22, 25, **70**, 123, 130



Richt mij: zie psalm 25, 31, 34, 37, 86, 94



vanuit het lijden toch bezingen: zie psalm 9, 10, 13, 22, 31, 34, 69, 71, 74, 86, 94, 113

## Passende vragen

Aan welke vorm van armoede lijden wij wel eens?

Ken jij kansarmen?  
Waar hunkeren die vooral naar?

Hoe kun je arm voor Gods staan?

Hoe merk je dat gelovige mensen voor armen opkomen?  
Of is dit wel zo?

Geef daarvan voorbeelden vanuit de geschiedenis.

Waarom zegt men wel eens dat als er slechtere tijden zouden komen het geloof zou groeien?  
En is dit wel echt zo?

Hoe kunnen arme mensen ons op weg helpen om waarachtige godzoekers te worden?

Hoe zie je in de geschiedenis dat mensen in armoede steun vonden in hun God?

Zie jij wel eens uit naar God?  
Ken jij het verlangen om God te kennen?

Hoe hebben de evangeliën of andere schriftteksten je al op weg geholpen om anders te gaan leven?

Heb jij een groot vertrouwen op God?  
Durf jij risico's te nemen in het goede werken doen?

Ken jij verhalen over voorzienigheid en mensen die daarop vertrouwden?



1	1 tegel aanleggen	
2	1 tegel aanleggen	en 1 tegel doorgeven: een ander legt ook
3	2 tegels aanleggen	en 1 tegel doorgeven: een ander legt ook
4	2 tegels aanleggen	en 2 tegels doorgeven: een ander legt ook
5	belofte om door te geven	
6	niets	B4,11

1	1 tegel aanleggen	
2	1 tegel aanleggen	en 1 tegel doorgeven: een ander legt ook
3	2 tegels aanleggen	en 1 tegel doorgeven: een ander legt ook
4	2 tegels aanleggen	en 2 tegels doorgeven: een ander legt ook
5	belofte om door te geven	
6	niets	B4,11

1	1 tegel aanleggen	
2	1 tegel aanleggen	en 1 tegel doorgeven: een ander legt ook
3	2 tegels aanleggen	en 1 tegel doorgeven: een ander legt ook
4	2 tegels aanleggen	en 2 tegels doorgeven: een ander legt ook
5	belofte om door te geven	
6	niets	B4,11



## 1.12 Op eigen hoofd.

### *Nodige materiaal*

Het gewone materiaal.

Nog kleine pionnetjes om aan te duiden in welke ronde je speelt.

### A. Om samen te spelen

#### *Spelverloop*

##### Begin

Kies een spel als basis en begin te spelen.

##### Verloop

Het is zo dat je iedere ronde één strafpunt extra krijgt.

Dit betekent dat je iedere keer één extra punt moet aftrekken van je som. Hoe verder in het spel, hoe moeilijker het wordt om nog punten te halen.

Iedere ronde leg je één pionnetje erbij om te zien hoeveel in die ronde moet van de totaalsom van je zet afgenomen.

voorbeeld: Je bent in de derde ronde. Je haalt met je zet 9 punten. Je moet er echter 2 van aftrekken omdat je al twee rondes gehad hebt...

Dus + 7!

##### Einde

Als spelers twee rondes niet erin slagen om punten te halen houdt het spel op. Dan kijk je wie de hoogste score gehaald heeft.

### B. Om alleen te spelen

Idem zie hoger...

#### Achtergrond

Kijk naar psalm 5, 7, 9, 27, 34, 35, 40, 54, 57, 76, 140

In de psalmen vind je altijd dat rechtvaardigheidsbeginsel: onrecht zal gestraft worden. Zo zie je in verschillende psalmen hoe de onrechtvaardige in eigen vallen valt. Soms wordt er ook gevraagd aan God opdat het die onrechtvaardige mag overkomen.

#### Passende vragen

“Moest hij het eens meemaken?”

Wens je dit ook de ander toe?

Of blijft het bij de gedachte dat hij tot inzicht moet komen?

De gedachte zit hier achter van “oog om oog”.

Sta jij achter die gedachte?

Of hoe vertaal jij als christen het straffen van mensen?

“Ze doen het zichzelf aan” en “vroeg of laat zal zich dit wreken”

Geloof jij dat onheus gedrag uiteindelijk ervoor zorgt dat je jezelf straft?



## Hoe bid je die psalmen?

### 1. Schuld en onschuld

Ieder mens kent schuld, maar niet op alle momenten van je leven voel je je echt schuldig, gelukkig maar.

Hoe bid je dan die psalm?

- Je kunt in je gebed je solidair maken met de mens die echt gehinderd wordt door schuld om het leven weer in handen te kunnen nemen.
- Je kunt je ook te klein vinden om God te ontmoeten en ook de collectieve schuld (neem bijvoorbeeld: de armoede in de derde wereld tegenover onze luxe) op jou nemen.
- Je kunt alle afleidingen van het leven overdenken die je belemmeren om open te bloeien voor God en de medemens.

Waarschijnlijk maak je mee dat je onschuldig zo te lijden hebt. Hoe kun je dan die psalm bidden?

- Leef je dan in in de situatie van mensen die het wel meemaken en maak je in je gebed je solidair en bidt voor hen.
- Bedenk het leven van Jezus en van velen ons voorgegaan die wel onschuldig geleden hebben. En bid van daaruit.

### 2. de goede weg

In die psalmen wordt ons dikwijls een spiegel voor gehouden: Wie zijn wij?

- Zo kun je die psalm zien als een evaluatiemoment voor je eigen leven.
- Zo kun je je ook aansporen om beter te gaan leven.
- Soms (zie psalm 24) gaat het niet in de eerste plaats over onszelf, maar is de psalm een voorstellen van wie God of de Messias is. Zo kunnen we na het bidden van die psalm in bewondering stil staan bij de goedheid van God of Jezus...
- In hoeverre kiezen we nog de weg te gaan die God met ons voor heeft?

In die psalmen is er ook dikwijls een beschrijving van die mens die het fout doet.

- Die bieden ons de kans om ons in te leven in het leven van mensen die ook vandaag vervolgd worden.
- Via die psalmen ervaren we dat er nog plaatsen zijn in de wereld waar het niet zo goed is om te leven, maar tegelijk kunnen we ook verwijzen naar de harde wereld zonder hart, en die kunnen we ook dichterbij huis ontdekken...
- In hoeverre zal ik mensen kwetsen omwille van eigen levensstijl of carrière?

### 3. De schepping.

gedachten voor je een psalm kiest om te bidden:

- God is de schepper. Kunnen we met onze wetenschappelijke achtergrond nog dankbaar zijn om het leven dat uit Gods handen komt?
- God buldert doorheen de schepping. Ook al geloven we niet dat God straft doorheen de natuur, hebben wij nog een reflex dat onrecht niet langer getolereerd zal worden?
- De schepping getuigt van Gods grootheid. Zelfs in het kleine zien we Gods grootheid.
- Als de oogst gezegend is mogen we toch danken.
- De natuur is soms gevaarlijk. Hoe gaan we daar mee om? Danken we om wat lukt en noemen we wat mislukt door de natuur? In bepaalde godsbeelden is het ook God die daar werkzaam is. Een christelijke visie vermoed ik is dat God daadwerkelijk in het lijden gaat staan, niet als de straffende, maar de nabije God.
- Soms zijn natuurelementen in de natuur in de psalmen een duidelijke verwijzing naar God.
- God is niet enkel schepper bij het begin, maar Hij herschept in de geschiedenis en ook in ons leven.

#### 4. Wijsheden

Die wijsheden komen uit het leven van een volk dat God een plaats geeft.

- Je kunt jezelf er van overtuigen.
- Je kunt je leven er door laten veranderen.
- Wie leeft van uit die wijsheden wordt een ander mens.
- Sommige woorden worden in Gods mond gelegd. De mens van toen was er zo van overtuigd dat die wijsheden van God moesten komen.
- Een aantal wijsheden worden opgenomen in het nieuwe testament, die brengen ons dus nader bij Christus.

Lees nu psalm 1

#### 5. koningen

Lees psalm 45 en denk daarbij aan Christus.

Hoe zou jij zwaard en zo dan vertalen?

#### 6. De rechter en de vijand.

Lees psalm 10

Overweeg dan wat volgt:

- onrecht is de vijand. Ook in ons leven?
- We zullen maar één iets gevraagd worden: Wat heb je gedaan voor de minste.
- Soms maakt onrecht schijnbaar gelukkig. Wat moeten wij durven loslaten om echt gelukkig te kunnen worden?

#### 7. de redder

Is het ongeloof om niet te bidden om genezing, maar wel voor sterkte en nabijheid?

#### 10. geweld

- Bidt met de vele mensen in gedachten die in geweld moeten leven.
- Uit je boosheid en frustratie in je eigen leven bij het bidden van een psalm en leg het in Gods handen.

#### 11. de arme

- Maak je arm, met lege handen voor God.
- Arm voor God staan betekent Hem aan het woord laten in je leven.
- Denk concreet aan arme mensen in jouw omgeving.
- Stel je zelf de vraag in hoeverre jij solidair bent.