

Boek 5: dicht- en zegswijzen, Psalmleggen

De verpakking toont soms meer dan wat er
gezegd wordt.

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.

Boek 5: dicht- en zegswijzen.

Inleiding

Zoals je merkt is dit een heel andere benadering van de psalmen. Het gaat niet langer om de indeling van het boek "de psalmen", ook niet over de soorten die je erin terugvindt, maar over de manier waarop er geschreven wordt.

Spel 1 tot en met 4 gaat in op de soort beelden die vaak terugkeren.

Het zijn de rode symbooltjes die belangrijk worden.

Spel 5 gaat over een zeer regelmatig terugkerende stijl in de psalmen.

Spel 6 toont een andere speelse vorm die in een aantal psalmen gebruikt is.

Spel 7 of 8 hebben het over nog andere stijlen.

Hier zijn de blauwe symbolen eindelijk van tel. Ze worden ook zo eenvoudig mogelijk uitgelegd.

Spel 9 is enkele mogelijkheden om ze te brengen weergeven.

Spel 10 tot 12 gaat dieper in op de constructie van de psalmen en het boek "psalmen".

Ik weet: dit zijn de moeilijkste onderwerpen om mee te zijn. Ik ben er ook niet zo in verdiept, maar het beseffen dat psalmen meer zijn dan eenvoudige gebeden en de opbouw van een psalm en het boek ergens mogen ontdekken opende voor mij een nieuwe wereld en gaf mij nog meer respect voor de psalmist(en). Hopelijk doet dit ook jouw visie verruimen en verder op zoek gaan.

Ik herneem in deze bundel geregeld psalm 1 als voorbeeld voor het hele psalmenboek.

Daarnaast probeer ik een overzichtelijk inzicht mee te geven.

Wie zich wil verdiepen zoekt beter vakliteratuur op.

5.1 Zeg het met...één

A. Om samen te spelen

Spelverloop

Kies een spel als basis.

Iedere speler mag slechts één tegel aanleggen.

Spelen met module 3 lukt niet, zo ook niet de afgeleide mogelijkheden.

Nu is er wel een heel andere manier van aanleggen. Het is niet zo dat je nu punten krijgt door aan een tegel aan te leggen, maar wel door een figuur te vormen met die tegels!

In dit spel gaat het om drie veel voorkomende onderwerpen in de psalmen: De natuur, het lichaam en de voorwerpen.



Als je een tegel kunt aanleggen met een dergelijk symbool op of een figuur kunt maken met daarin zo een symbool: dan kun je punten scoren!



Het is gelijk op welke plaats de bewuste tegel (met één van deze drie elementen) komt. Met andere woorden: je kan verschillende keren (4 maal) die figuur maken...

Let wel: vooraf wordt de ligging van de tegels bepaald!

Zo kan je de figuur lichaam maar in één richting leggen: rechtop!

Als je aanlegt en een figuur kunt vormen met een element erin dan ligt jouw tegel zagezegd in combinatie aan met drie andere tegels, niet noodzakelijk aanpalend. Voor die drie tegels in combinatie met jouw tegel krijg je punten.

B. Om alleen te spelen

Idem

Achtergrond



de natuur.

Soms wordt er letterlijk de natuur bedoeld:

zie psalm 8, 19, 29, 65, 67, 104, 147

Soms gaat het om manieren van vertellen waarin beelden worden gebruikt:

zie psalm 1, 98

Kaf als mensen die verwaaien: psalm 1, 35, 83
Bomen en planten van mensen:

psalm 1, 92, 128, 144

Bomen en planten: psalm 29, 80, 96, 104, 105, 148

Het geweld van de natuur, de wereld: psalm 29, 144



het lichaam

Naast letterlijk te spreken over het lichaam, bijvoorbeeld bij het lijden is er het in beelden spreken.

Het lijdende lichaam: psalm 22, 31, 38, 69, 88, 109, 141

Ogen: psalm 19, 50, 94
Zien, oog van God: psalm 5, 17, 18, 33, 34, 51, 72, 86, 88, 90, 91, 116
Zien, oog van de vijand, de onrechtvaardige: psalm 10, 23, 35, 36, 54, 73, 101
Zien, oog van de ik-persoon of wij: psalm 13, 16, 18, 25, 26, 32, 38, 44, 54, 73, 77, 92, 101, 116, 118, 119, 121, 123, 131
Zien, oog van ellende: psalm 6, 17, 31, 38, 69, 88
Zien, oog van de rechtvaardige: psalm 15
Zien, oog van de volkeren: psalm 98
Ogen van ieder: psalm 145
Oog van de afgoden:

Oren: psalm 18, 40, 44, 58, 115, 135

Gods handen: psalm 8, 9, 10, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 28, 31, 32, 38, 39, 45, 60, 73, 74, 75, 77, 78, 80, 88, 89, 90, 92, 95, 102, 104, 106, 108, 109, 111, 119, 136, 138, 139, 143, 144, 145,

De handen van de vijand, de goddelozen: psalm 26, 28, 36, 58, 71, 140, 144

Andere handen: psalm 7, 18, 22, 24, 26, 28, 37, 44, 47, 63, 73, 77, 81, 83, 88, 90, 91, 115, 123, 125, 127, 129, 134, 137, 141, 143, 144, 149

Handen heffen of strekken naar God: de orantenhouding wordt bedoeld: psalm 77, 83, 88, 134, 141, 143

Tanden: psalm 3, 57, 58, 124

Voeten: psalm 17, 18, 22, 26, 37, 40, 57, 58, 66, 69, 73, 99, 110, 115

Voeten staan voor drie verschillende zaken.

Voor verstrikt geraken en vallen, voor wegen gaan en voor macht, staan voor iets.



voorwerpen

Ook symbolische voorwerpen komen aan bod:

Beker: psalm 11, 16, 23, 75, 116

Meetsnoer: psalm 16, 60, 108

Vaandel: psalm 20

Daarnaast voorwerpen om te vieren:

Beker: psalm 23

Offergaven: psalm 20, 27, 32, 40, 50, 51, 54, 66

Aan de hand van deze beeldende taal kun je beter de gevoelens en de klemtonen die de psalmist wil meegeven aanvoelen. Het biedt ook een veel rijker pallet aan om iets te beschrijven. Bij voorbeeld: Een hand die grijpt is natuurlijk de mens die grijpt.

Als we kijken naar psalm 1 dan kunnen we de inhoud heel saai zonder beelden als volgt meegeven:

"Gelukkig de mens die goed leeft, verbonden met God. Hij zal leven, de ander komt aan zijn einde."

Dat het een les is valt nu duidelijk op, maar meer heb je er niet aan.

Je aandacht gaat zo vlug weg van wat meer zit in die psalm.

Het beeld van de boom doet ons verder kijken. Het wegwaaien van het kaf maakt ook alles duidelijker.

Het zijn twee duidelijke beelden uit de natuur. Een boom mag groeien en vruchten dragen. Het kaf telt tot niets meer en wordt opgegooid om gescheiden te worden van het voedzame graan. Kaf is nog goed om je kachel aan te steken, om verloren te laten gaan.

De boom staat aan levend water, kaf is droog en draagt geen vruchten meer.

Leven en dood zijn de tegenstellingen in die beelden van de natuur. Ze staan voor twee manieren van leven.

5.2. Zeg het ...nog eens

A. Om samen te spelen met 3 of meer

Spelverloop

Dit spel is te spelen met 3 of meer spelers.

Kies een spel als basis.

Dit spel wordt in verschillende rondes gespeeld.

De eerste ronde is "woorden", de tweede is "wegen", de derde is "waarnemen". Na deze drie rondes beginnen we opnieuw. Deze drie rondes komen dus telkens weer. Dit tot aan het einde van het spel.

De eerste ronde "woorden":

Een speler vraagt tijdens zijn beurt een tegel met een bepaalde zegel



(dat zijn die vierkante met tekeningen op) Voorbeeld: aan een zelf te kiezen tegenspeler.

Een bepaald grondkleur vragen mag ook. (dat is interessant bij module 3).

Indien die zo een tegel heeft moet die hem afgeven en mag de vrager tijdens zijn beurt zowel de net gekregen tegel als een eigen tegel aanleggen. De beide tegels moeten wel bij elkaar liggen. De punten van de twee tegels tellen.

Indien die geen zo een tegel heeft mag de speler enkel één eigen tegel aanleggen (tenzij natuurlijk met module 3). Slechts één tegel levert dan punten op.

De tweede ronde "wegen":

In de volgende ronde gaat het als volgt:

Een speler krijgt een tegel van zijn linkerbuur. De speler zoekt een eigen tegel die wat extra kan opleveren en legt beide aan. De punten zijn voor de beide spelers.

De derde ronde "waarnemen":

In deze ronde mag de speler van een ander vijf tegels aanduiden en bekijken. Die geeft hij terug. Hij probeert die nuttige informatie te onthouden. In de volgende ronde kan dit interessant worden.

Daarna speelt hij gewoon zijn beurt door een tegel aan te leggen.

Om samen te spelen met 2

Spelverloop

Zie hierboven.

In de tweede ronde kan het nu interessant zijn om met de gekregen tegel niet zo veel punten te krijgen, het blijft je enige tegenstander die ook de punten krijgt in die ronde.

In de derde ronde zal één van die vijf bekeken tegels de tegel worden die je onmiddellijk in je beurt uitspeelt.

Achtergrond



de weg:

wijs mij, leid mij op de weg:
psalm 5, 16, 25, 27, 32, 37, 86, 119, 128, 143

de goede weg:

psalm 1, 37, 50, 84,

de verkeerde weg:

psalm 1, 17, 35, 36, 139

de weg loopt dood:

psalm 1, 2,

de volmaakte weg

(waarheid en recht):

psalm 15, 18, 101, 107, 119

de weg van de geboden:

psalm 119

mijn weg:

psalm 18, 23, 26, 57, 138, 140, 142

Gods weg:

psalm 18, 25, 67, 77, 78, 85,

een weg:

psalm 107, 119



het woord:

verhalen, getuigen:

psalm 26, 40, 71, 73, 79, 118, 145

Gods woord:

psalm 18, 19, 22, 33, 56, 77, 89, 96,

103, 105, 107, 119, 147

Het woord van de leugenaar:

psalm 12,

het woord van de onrechtvaardige:

psalm 35, 59, 64, 94

mijn woord:

psalm 139



licht en duister

Gods licht: psalm 4, 36, 43

licht van Gods gelaat: psalm 21, 31, 44, 67, 89, 90, 119

licht: psalm 19, 27, 36, 49, 50, 56, 69, 97, 104, 112, 118, 119, 139

duister: psalm 11, 49, 81, 88, 104, 105, 112, 139

duister rond God: psalm 18



zien en inzien

zien: psalm 8, 9, 18, 22, 31, 35, 36, 40, 44, 45, 50, 52, 54, 55, 77, 80, 88, 91, 94, 104, 106, 119, 139, 142

zie Gods werken: psalm 46, 66

niet zien: psalm 64, 74, 115, 135, 142

hulp, triomf of straf zien: psalm 86, 90, 107, 112

Zie mij: psalm 13, 25, 59, 69, 106, 119

Zie, God: 37, 80, 83, 84,

uitzien: psalm 104, 105, 130, 145

ellende zien: psalm 71

het graf zien: 16, 49, 89

God(s werken) zien: psalm 40, 50

God kijkt: psalm 14, 53,

Gods goedheid zien: psalm 27

waarheid zien: psalm 17, 49, 69

We kijken terug naar psalm 1.

Het beeld dat hier past is duidelijk de weg. Er is sprake van twee wegen die tegenover elkaar staan.

In vers 1 merk je een weg die stilvalt.

Wie is er gelukkig: die mens die niet wandelt met mensen zonder God, noch gebod: die niet staat op de weg van de zondaars; die niet woont, neerzit bij de spotters.

Wandelt, staat, neerzit.

Het is tevens een niet meer op weg willen gaan met God.

Eerst wandelt men met "de mensen op de slechte weg", daarna staat men op de zetels, men gaat al op bezoek... om tenslotte er te wonen, neer te zitten.

Ze worden onverzettelijk in hun verkeerde keuze.

Twee wegen: de weg naar het leven, naar het vruchten dragen

en de weg die uiteindelijk geen uitweg meer biedt en weg zal zijn: De weg naar de dood!

Terug merk je hoe sterk beelden kunnen zijn.

5.3. Gevaren!

A. Om samen te spelen

Nodige materiaal

We spelen dit spel met een rooster en met valstrikken.

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

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

Als je met 4 speelt: een rooster van 7 x 7

Als je met 5 speelt: een rooster van 8 x 8

Als je met 6 speelt: een rooster van 9 x 9

Spelverloop

Op het rooster leg je vooraf omgekeerd de valstrikken.

De valstrikken zijn:



de bedreiger: de volgende beurt moet je bij het meest aantal tegels aanleggen. Iedere tegel is dan min 2 punten op je score.



de dood die dreigt: de volgende 2 beurten moet je overslaan.



het net waarin je vastraakt, waarin je omsingeld bent. Deze beurt levert geen punten op.



het roofdier dat aanvalt. De volgende beurt leg je aan zo weinig mogelijk tegels aan uit schrik om besprongen te worden. Het zal dus niet zo veel mogelijk punten opleveren.



de spot: Iedereen krijgt de punten voor deze tegel, jij echter niet.



Deze kaart mag je bij je houden en als je op een valstrik terecht komt kun je deze inruilen en toch op een andere vrije plaats een tegel aanleggen.



Je hebt geluk: je punten tellen dubbel. De vijand is geweken.

Het aantal valstrikken:

	Met 2	Met 3	Met 4	Met 5	Met 6
	1	2	2	3	4
	1	2	2	3	4
	2	3	4	5	6
	4	6	8	10	12
	2	3	4	5	6
	2	3	4	5	6
	2	3	4	5	6

Achtergrond

Je kunt op vele manieren overvallen worden. Overvallen door echte vijanden, of door je geweten, door je zondigheid, of een onveilig gevoel omwille van Gods schijnbare afwezigheid. De belangrijkste omschrijvingen vind je nu gemakkelijk terug in een aantal psalmen

In psalm 1 wordt er enkel de spotter genoemd. En die zal uiteindelijk weg waaien, teniet gaan, het geluk niet kennen. De dood wordt hier niet behandeld als een gevaar, maar als een evidentie voor wie de verkeerde weg opgaat.



de bedreiger:

zie psalm 3, 5, 7, 13, 27, 44, 54, 55, 56, 106, 127



de leugen:

zie psalm 5, 10, 12, 17, 21, 27, 31, 34, 35, 36, 40, 43, 50, 52, 55, 58, 59, 62, 144



de laster:

zie psalm 27, 31, 50, 64, 109



de dood die dreigt: zie psalm 6, 9, 18,

22, 30, 38, 41, 44, 49, 55, 56, 70, 88, 139, 143



het net waarin je vast raakt:

zie psalm 9, 10, 25, 31, 35, 57, 91, 119XIII, 124, 140



Kuil:

zie psalm 7, 9, 35, 40, 49, 55, 57, 88, 94, 119XI, 140



val:

zie psalm 38, 64, 140



ingesloten:

zie psalm 3, 22, 44, 49, 56, 59



het roofdier dat aanvalt. Zie psalm 10,

17, 22, 44, 57, 59



de spot:

zie psalm 10, 15, 31, 35, 40, 70, 80, 102, 119III, 119IV, 123



de hoogmoed:

zie psalm 10, 31, 49, 75, 83, 119



de vijand:

zie psalm 3, 6, 7, 9, 13, 17, 18, 21, 23, 25, 30, 31, 35, 38, 41, 45, 54, 56, 59, 60, 61, 64, 68, 69, 71, 73, 74, 80, 81, 89, 92, 106; 110, 119, 143



Gods vijand:

zie psalm 21, 83, 97, 139



de geweldenaar:

zie psalm 73, 79, 86, 120



het onrecht, de boosdoener:

zie psalm 1, 5, 7, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 26, 28, 34, 36, 37, 39, 49, 50, 52, 53, 55, 58, 62, 64, 71, 75, 82, 84, 94, 97, 101, 112, 119, 125, 129, 139, 140, 141, 145,



de zonde

zie psalm 6, 25, 32, 38, 39, 40, 41, 51, 65, 69, 78, 79, 85, 103, 106, 107, 130



Nog één bijkomende spelregels. Als je een tegel hebt met dit symbool op leg je die tijdens je beurt aan en wijs je een tegenspeler naar keuze aan. Die moet dan in zijn beurt zijn tegel op de plaats van een valstrik leggen.

Natuurlijk zullen de speler de valstrikken proberen te vermijden, maar hoe voller het rooster wordt hoe moeilijker om ze te vermijden...

Het spel is afgelopen als het rooster vol is.

Wie haalt de meeste punten?

B. Om alleen te spelen

Nodige materiaal

We spelen dit spel met een rooster van 4 X 4, met een dobbelsteen en valstrikken.

Spelverloop

Aangepaste betekenis van de valstrikken:



de bedreiger (2 X) : Gooi even om punten te tellen.



de dood die dreigt: gooi een getal. Zoveel tegels lever je in. Je hebt nu niet langer 10 tegels om uit te kiezen. Je pak kun je nu slechts aanvullen met dit beperkt aantal.

Stel je gooit 4, dan heb je telkens maar 6 tegels om uit te kiezen. Dit beperkt je keuze en ook je kans op veel punten.



het net waarin je vastraakt, waarin je omsingeld bent. Deze beurt levert geen punten op.



het roofdier dat aanvalt. (2X) Gooi oneven om je punten toch mee te laten tellen.



de spot: Het aantal punten die je zou verdienen worden van je totaal afgetrokken. Bij het "X" en schrap je een behaalde score.



Deze kaart (2X) mag je bij je houden en als je op een valstrik terecht komt kun je deze inruilen en toch op een andere vrije plaats een tegel aanleggen.



Je hebt geluk: je punten tellen dubbel. De vijand is geweken.

Het spel is uit als het rooster vol is. Hoeveel haalde je?

Het aantal valstrikken:

2	1	2	2	2	2	2

Hoeveel punten kun je toch halen op het einde van het spel?

5.4 Tijd en plaats

Om samen te spelen

Nodige materiaal

Je hebt 3 roosters nodig en extra pionnen per speler. Daarnaast nog 3 andere pionnen en een dobbelsteen.

Spelverloop

Kies een spel als basis.

Leg 3 roosters van de volgende grootte om je tegels op te passen:

Als je met 2 speelt: 3 X 3

Als je met 3 speelt: 3 X 4

Als je met 4 speelt: 4 X 4

Als je met 5 speelt: 4 X 5

Als je met 6 speelt: 5 X 5

Het doel van het spel is om te wedden op dat rooster dat het meeste punten zal opleveren.

Je krijgt nu gedurende spel geen persoonlijke score.

Er staan drie pionnen op het telraam – of er zijn 3 in te vullen scoreblaadjes bij het "X" en – voor elk rooster 1 pion.

Pas aan het einde van het spel zien we wie gewonnen heeft...

"Danken en loven" en "wijsheid" (de grondkleuren groen en grijs) zorgen voor 5 extrapunten als ze op het rooster terecht komen.

Het is immers veel aangenamer om te kunnen loven dan smeken en bij wijsheid voel je je pas goed...

De volgende tegels met een dergelijk symbool die verwijzen naar tijd of plaats bepalen uiteindelijk de eindwinnaar:



Het verloop van een ronde.

Kies een spel als basis en speel een gewone ronde. De punten van de drie roosters worden bijgehouden door neutrale pionnen.

Na deze ronde mogen de spelers in de zelfde volgorde een pion zetten op een rooster. Best bezet je een tegel met één van de vorige symbolen op. Als er niet genoeg tegels zijn met een dergelijk symbool dan zet de speler gewoon een pion op een andere tegel.

De volgende ronde wordt ook zo gespeeld. Nu is het echter de linker speler van daarnet die begint om ieder zoveel mogelijk kansen te geven. Na de ronde mogen de speler die hun pion nog niet konden linken aan een belangrijke tegel hun pion verzetten. Daarna zet elke speler nog één pion.

Achtergrond



Morgen: psalm 5, 30, 55, 59, 65, 73, 101, 130

Middag: psalm 37, 55, 91

Avond: psalm 30, 55, 59, 65, 90, 104

Nacht: psalm 1, 4, 6, 16, 17, 19, 32, 42, 55, 63, 74, 77, 78, 90, 91, 92, 104, 105, 119, 121, 134, 136, 139

oud en fris: psalm 1, 91, 92, 103

oud: psalm 37, 71

korte levensduur: psalm 39, 49, 89, 90, 102, 103, 119XI



Sion: psalm 2, 9, 14, 20, 48, 50, 51, 53, 65, 69, 76, 84, 87, 97, 99, 102

Tempel: psalm 5, 27, 30, 48, 65, 68, 79, 138

Jeruzalem: psalm 51, 68, 79, 102, 116, 122, 128, 135, 137, 147

Zie psalm 1:

Directe verwijzingen vind je er niet. Maar als we het symbolisch benaderen kan het volgende gezegd worden:

De plaats waar je staat in het leven is van groot belang.

Sta aan stromend water waar recht is, en niet bij de schuine weg!

Voor de rechtvaardige gelovige is er toekomst, voor de onrechtvaardige niet.

De rechtvaardige gelovige zal op zijn tijd vrucht dragen...

Als je met 2 of 3 of 6 speelt, worden er zo 6 rondes gespeeld. De overige rondes zijn er enkel om de roosters vol te krijgen. De pionnen zijn immers op.

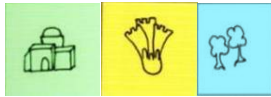
Als je met 4 of 5 speelt speel je eerst respectievelijk 4 of 5 rondes. De volgende ronde(s) waarin nog pionnen geplaatst moeten worden gebeuren met een dobbelsteen.

Na een ronde tegels plaatsen gooien de spelers om beurten met een dobbelsteen. Wie de meeste ogen gooit mag nu eerst zijn pion plaatsen.

Als alle tegels er liggen is er eventueel nog een rondje gooien met de dobbelsteen om de pionnen die nog niet op een goede tegel staan er eventueel nog op te kunnen zetten.

Let wel: wie al op een symbool staat mag niet meer verplaatsen. Eerst gooien alle spelers om te meest ogen. Dit bepaalt de volgorde van spelen. Daarna mogen de spelers een 5 of 6 proberen te gooien. Lukt dit dan mogen ze alsnog hun pion op een goede plaats zetten. Per pion die nog niet goed staat krijgen ze de kans om één maal te gooien en hun geluk te wagen.

Belangrijk in het beslissen waarop je het best je pion plaatst:



De zegels:



De nadere bepalingen:

Een zegel is meer waard dan een bepaling.

Een zegel met een bepaling is echter sterker dan vele zegels.

Een zegel met twee bepalingen zijn het sterkst, sterker dan veel zegels met maar één bepaling.

Als er dan nog zegels bijkomen dan ben je onoverwinnelijk.

Een aantal zegels met twee bepalingen staan immers sterker dan minder zegels met drie bepalingen...

5.5 Twee maal hetzelfde

Parallellisme, chiasme

Nodige uitleg van de tegels:

Op de tegels vind je ook blauwe symbooltjes.

Voor het eerst zijn er nu een aantal die mee van tel zijn.

Het gaat om een bepaalde stijl waarin ogenschijnlijk twee keer ongeveer hetzelfde wordt gezegd.

Het zijn de volgende symbolen die belangrijk worden:

De vier bovenste bestaan uit lijnen die gelijk lopen, parallel: dit noemen we parallellisme.

De vier onderste lijnen kruisen elkaar. Met een geleerd woord noemen we dit chiasme.

Verdere uitleg volgt bij achtergrond.

Ik hou het eenvoudig op gelijklopende zinnen en gekruiste zinnen.

A. Om samen te spelen

Nodige materiaal

Gebruik een rooster, de gemerkte pionnen, de afhaalpunten in verschillende kleuren (8 kleuren) en de halve zinnen naast het gewone materiaal.

Aan de gemerkte pionnen kun je zien in welke richting zij lopen.

De afhaalpunten zijn eenvoudige merkpunten die je op het rooster, desnoods boven de tegels legt zodat de spelers weten waar naartoe ze moeten om halve zinnen op te halen.

De halve zinnen zijn er om de soorten stijlen beter te leren kennen. Het passende symbool staat er ook steeds bij.

De te gebruiken roosters:

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

Als je met 3 speelt: gebruik je een rooster van 6 X 6

Als je met 4 speelt: gebruik je een rooster van 7 X 7

Als je met 5 speelt: gebruik je een rooster van 8 X 8

Als je met 6 speelt: gebruik je een rooster van 9 X 9

Waar leg je de afhaalpunten:

O		O		O
				X
O				O
X				
O		O		O

O	X			O			X	O
O								O
X								X
O								O
O	X			O			X	O

Achtergrond

Achtergrond

Parallellisme en Chiasme komen enorm veel voor in psalmen.

Bij het parallellisme lopen de zinnen naast elkaar.

A + B

A' + B'

Bij chiasme wisselt de volgorde van de zin.

A + B

B' + A'

Binnen die twee vormen kun je nog een aantal soorten onderscheiden:

progressief: de tweede zin gaat nog veel verder dan de eerste. De tweede zin versterkt de eerste. Het wordt groter, erger, beter...

De kat heeft niet enkel jeuk, ze heeft zo een jeuk dat ze helemaal openkrabt...

synthetisch: de tweede zin vult de eerste aan. Het is niet hetzelfde maar het sluit aan. De kat heeft niet enkel jeuk, de hond heeft er ook last van...

antithetisch: de tweede zin is een aanvulling, maar lijkt net het tegenovergestelde. De kat heeft jeuk, maar de ander niet...

synoniem: hier wordt er twee maal hetzelfde gezegd maar met andere woorden. De kat heeft jeuk, ja, ze heeft jeuk...

Ik weet dat ik een belachelijk voorbeeld geef om psalmen uit te leggen, maar neem om het even welke psalm en bekijk die van dichterbij. Dan zul je die stijlen haast onmiddellijk herkennen.

O		X	O		O
					O
O					X
O	X		O		O

O		X	O				O
							X
O							
X							O
							X
O			X	O			O

O			O		X	O
X						
O						O
						X
O	X		O			O

Je legt op iedere plaats zoveel afhaalpunten op elkaar als er spelers zijn min één. Ze zijn op de roosters aangeduid met O.
 op het rooster van 9 X 9 zijn de afhaalpunten waar tussen zich een startpunt bevindt gelijk van kleur. De afhaalpunten worden daar dus in twee pakjes verdeeld.
 De startplaatsen voor de pion van de spelers aangeduid met X.

Spelverloop

Begin

Kies een spel als basis, liefst met module 4 of 6. Anders speel je gewoon door zomaar aan te leggen.... Leg de afhaalpunten op het nog lege rooster. Zet de pionnen op de startplaatsen met hun neus in de richting van de overkant.

Leg om beurten een tegel aan. De punten van het gewone spel tellen niet.

Verloop

Om beurten leggen de spelers tegels aan en verzetten hun pion om afhaalpunten te bereiken en zo halve zinnen te bekomen.
 Een pion kan zich slechts verplaatsen op tegels. In het begin zullen er dus enkel tegels gelegd worden. Een pion verplaatst zich steeds diagonaal. Tegels worden horizontaal en verticaal aangelegd.

Bijzondere spelregels:

Als er een tegel met een dergelijk teken ligt, geeft dit de mogelijkheid om een stap opzij te zetten met je pion naar die tegel of om met je neus te draaien tijdens je beurt op die tegel:

--	--	--	--

Als er een tegel met een dergelijk teken ligt, geeft dit de mogelijkheid om in je zelfde beurt een stap opzij te zetten naar die tegel toe en tegelijk met je neus te draaien:

--	--	--	--

Achtergrond

zie psalm 1:



Kijk naar het derde tot vijfde deeltje:

betekent "niet"

Met behulp van de kleuren zie je meer de structuur van het vers.

Wat staat er dus?

- "niet" werkwoord, de rest
- De rest, "niet" werkwoord
- De rest, "niet" werkwoord

We hebben hier een chiasme tussen de derde en vierde regel, en in de vierde en vijfde regel merken we een parallellisme.

Als we meer naar de inhoud kijken zien we in de werkwoorden ook een evolutie, verergering: Gaan, stappen, zitten. Het wordt stilstand!

Zo zien we ook wie de ergste soor is: de goddelozen, de zondaars en de spotters.

Het gaat van kwaad naar erger: Diegenen die geen rekening houden met God en gebod; De zondaars die zijn geboden overtreden; En ten slotte diegenen die zelfs spotten met God en de geboden.

en passen dus hier!

Wat doet een speler in zijn beurt?



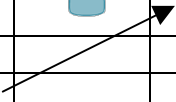

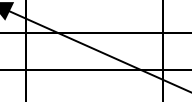

- Hij legt een tegel aan
- En hij beweegt zijn pion één keer.

Hoe beweegt zich een pion? Er zijn verschillende mogelijkheden:

- Hij mag zich meer dan één tegel verplaatsen voor of achteruit in de richting van zijn neus. Hij mag over een andere pion, als er nog een vrij plaatsje is om zich te zetten. Nooit over twee pionnen...
- Of hij mag een stap opzij zetten naar een tegel met een teken van gelijklopende zinnen.
- Of hij mag zijn neus draaien op een teken met gelijklopende zinnen.
- Of hij mag naar een tegel met gekruiste zinnen een stap opzij zetten en tegelijk ook zijn neus draaien.

Er kunnen geen twee pionnen op één tegel staan.

Voorbeeld:

O	A			O1				O
								
O			X					O
O						//		O
O				O				O



Hij kan vooruit of achteruit, en zelfs in één keer O1 bereiken.

Hij kan ook naar X (gekruiste zin) die diagonaal naast hem ligt. Daar mag hij al zijn neus draaien om de volgende zet weer meer dan één vooruit te kunnen.



Hij kan zich vrij vooruit of achteruit bewegen, maar kan niet over de tweede pion springen.

Hij kan ook naar // (gelijklopende zin) die diagonaal naast hem ligt. Zijn neus kan hij pas in de volgende beurt draaien...

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk verschillende kleuren van afhaalpunten gedaan te hebben om zoveel mogelijk soorten halve zinnen te hebben.

Je mag enkel een tweede keer langs bij een bepaald kleur als je al alle kleuren hebt. Zo verhinder je dat je tegenspelers veel kunnen verzamelen.

De zin die ieder bij de start heeft luidt: "De kat krabt haar staart."

De halve zinnen zijn:

~~M~~

"ze krabt zich helemaal"

~~X~~

"haar staart ligt helemaal open"

~~H+~~

"de hond heeft ook al vlooiën"

~~X+~~

"erge jeuk plaagt de hond"

~~H-~~

"de koe weet niet wat jeuk is"

~~X-~~

"geen jeuk kan een ander nog deren"

~~H=~~

"die poes heeft erge jeuk"

~~X=~~

"die harige wapper verveelt de kater"

De halve zinnen liggen wel op één hoopje. Je schudt de kaarten en trekt het bovenste als je een afhaalpunt hebt binnen gehaald.

De afhaalpunten hou je zichtbaar voor je zodat de medespelers ten allen tijde kunnen zien welke plaatsen je al aangedaan hebt.

Einde Wie heeft tegen dat alle tegels er liggen de meeste soorten halve zinnen verzameld?

B. Om alleen te spelen

Spelverloop

Hoeveel soorten halve zinnen kun jij verzamelen?

Wie het spel al gespeeld heeft met de groep kan nu zelf een grappig voorbeeld uitvinden, er kaartjes van maken, en nog eens spelen.

Achtergrond

Het parallelisme gaat verder dan enkel maar tussen verzen.
Bepaalde psalmen staan ook parallel met andere.

Hiervan vind je meer bij spel 11 be"teken" is

5.6. ABC

A. Om samen te spelen

Spelverloop

Leg twee rijen van 11 tegels met een tussenruimte om andere tegels tussen te leggen. De tussenruimte is gelijk aan het aantal spelers die meedoen. Voor twee spelers dus een tussenruimte van twee tegels, en zo verder.

Kies een spel als basis.

Om direct aan te leggen aan die buitenste rijen moeten minstens twee elementen overeenkomen: grondkleur, zegels of andere symbolen. Wie niet kan aanleggen met gewoon een beurt overslaan.

Als iemand het einde haalt of als de tussenruimte opgevuld is.

B. Om alleen te spelen

Spelverloop

Tussen de twee rijen zit er maar een ruimte van 1 lege tegel. Om aan te mogen leggen moeten er minstens 4 elementen overeenkomen met de tegels waar tussen aangelegd wordt. Die vier elementen zijn niet te vergelijken met één tegel, maar wel met alle aanliggende samen...

Achtergrond

In dit spel hebben we het over het "achrostichon".

Bepaalde psalmen hebben 22 verzen die telkens beginnen met een woord die begint met de volgende letter.

In het hebreuws heb je namelijk 22 letters.

De psalmen met een dergelijke opbouw zijn:

Psalm 25, 34, 37, 119 en 145

Een aantal psalmen vormen duidelijk één geheel samen en zijn ook zo opgebouwd:

Psalm 9 en 10 en ook 111 met 112 vormen zo een gehelen.

Achtergrond

zie psalm 1:



א is de eerste letter van het Hebreeuwse alfabet. Het is een onuitgesproken letter die verwijst naar de Schepper.

Als het eerste boek uit de Bijbel, genesis, de tweede letter, de b, gebruikt uit eerbied voor het onuitgesprokene en voor God, dan beginnen de psalmen wel met die eerste letter.

Hier volgt het volledige Hebreeuwse alfabet, let wel van rechts naar links te lezen!

אבגדהוזחטיכלמנסעפצקרשת

Het alfabet telt dus 22 tekens. De kleine tekenjes onder of tussen de letters bovenaan zijn de klinkers die aangegeven worden...

5.7. Beeldig

Nodige uitleg van de stenen:



een vergelijking: Het is als ...

een beeldspraak

een allegorie: een uitgewerkte beeldspraak

refrein: bepaalde psalmen hebben een refrein dat het volk kan meezeggen.

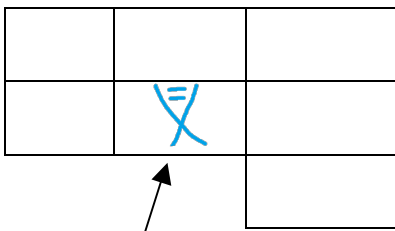
A. Om samen te spelen

Spelverloop


Kies een spel als basis.


Als je in dit spel een tegel aanlegt met één van bovenstaande tekens aan een tegel met een blauw symbool op (om het even welk) dan mag je de punten rekenen met die laatste tegel als middelpunt.

Voorbeeld:



In plaats van punten te kunnen krijgen voor de aangelegde tegel

(met ) aan de vier passende tegels, krijg je nu de punten voor

de tegel met het andere blauwe kenmerk  aan zeven tegels die er tegenaan liggen. De beeldspraak staat voor de werkelijkheid...

B. Om alleen te spelen

Speel het op dezelfde manier...

Achtergrond



een vergelijking: Het is als ...

een beeldspraak

een allegorie: een uitgewerkte beeldspraak

Kijk eens bij voorbeeld naar psalm 114...



refrein: refreinen vind je op twee manieren in de psalmen.

Een refrein kan een paar keer voorkomen. Zie psalm 8, bij het begin en het eind. Of zoals bij psalm 42 en 43, na een stukje psalm...

Bij psalm 24 klinkt het refrein twee maal na elkaar.

Een refrein kan ook na ieder zin of bij het begin van de zin.

Zie als voorbeeld psalm 103.

De eerste twee zinnen starten met "prijs Jhwh" en bij de laatste drie zinnen merk je hetzelfde.

Psalm 136 is ook zo typisch. Na iedere zin komt hetzelfde refrein.

Als ik terug naar psalm 1 kijk...

Welke weg bewandel jij?

Als een boom aan levend water...









De psalm staat vol beeldspraak: vers 1 en 3 en eigenlijk ook de andere. De psalm is opgebouwd uit beeldspraak.

Ze is zo uitgewerkt dat je haast van een allegorie kunt spreken...

5.8. Zeg het eens anders

Nodige uitleg van de stenen:

Je krijgt nu nog een potpourri van nog andere stijlen in één spel. De symbolen zijn de volgende, de geleerde naam komt erbij. Bij de achtergrond leg ik het opnieuw zo eenvoudig mogelijk uit.

 trapritme	 merisme	 synecdoche	 hyperbool
 apostrof	 personificatie	 antropopatie	 metonymia

Om samen te spelen

Nodige materiaal

Een dobbelsteen met 8 zijden en een blad met de opdrachten.
De vier roosters van 3 X 3.

Begin Kies een spel als basis.

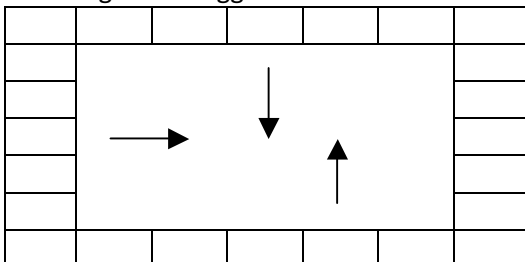
Leg de roosters zodat je een rooster krijgt van 6 X 6
Het spel verloopt nu op de rand erbuiten. We starten in een hoek.

Hoe verloopt de beurt van een speler?

Hij gooit met de speciale dobbelsteen (8-zijdige) en gaat denkbeeldig zoveel vakjes vooruit.


- Als er op die plaats nog geen tegel ligt wordt die daar geplaatst. Zijn beurt is dan over.
- Als er wel al een tegel ligt dan kijkt hij bij het cijfer dat hij gegooid heeft naar zijn opdracht en voert die uit.

Hoe tegels aanleggen? Naar binnen toe in het rooster van 6 X 6



De tegels worden steeds meer naar binnen geduwd tot die kant vol zit! Zo heb je mogelijks ook andere tegels waar aan je grenst en verdien je meer punten.

De opdrachten zijn de volgende:

1.  trapritme: A B / B C Leg een trapje aan.
Leg aan de tegel waar je je bevindt twee tegels aan in het verlengde binnen in het rooster.
De tweede tegel moet een element of een zegel hebben van de eerste; De derde tegel moet een element of een zegel hebben van de tweede.
Tel wat het zou opleveren voor beide tegels...

Achtergrond



trapritme: A B / B C
voorbeeld

psalm 85, 9: Ik wil horen wat God zegt / wat Hij zegt over vrede.



merisme: twee tegengestelden met een "en" er tussen.

Voorbeeld: berg en dal; dag en nacht...

Het duidt op het alomvattende, het totale.



synecdoche: een deel staat voor het geheel.

Voorbeeld:

Psalm 5, 10: Je kunt hun mond niet vertrouwen. Ze zijn eigenlijk helemaal niet te vertrouwen. Maar met de mond alleen is dit al duidelijk.

Psalm 10, 12: Hef je hand op. Die hand staat voor God die helemaal zich opricht tegen het onrecht. Maar de hand zegt al genoeg.



hyperbool: een overdrijving om er aandacht op te vestigen.


Voorbeeld: zie psalm 69, 5. Hij zou meer vijanden hebben dan haar op zijn hoofd. Dat kan natuurlijk: er zijn ook mensen kaal...

Psalm 141, 7: de bidder zegt dat hun beenderen verspreid liggen in de dood. Er is dus helemaal geen doen meer aan... Zo erg...

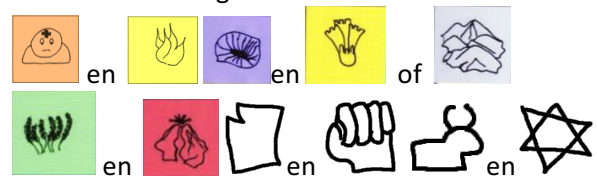


apostrof: Dit is het aanspreken van levenloze of afwezige dingen.


Zie psalm 114: De zee wordt aangesproken, de bergen ook...

2.  merisme: 6 + 9 Twee uitersten horen samen.
Leg uitersten aan elkaar.


Loven en danken aan smeken als grondkleur
Of één van de volgende combinaties:




Als één van deze combinaties lukt + 4 punten bij je score.


3.  synecdoche: Een deel staat voor het geheel.
Eén van de volgende tekens mogen als gelijken geregeld worden en leveren dus punten op:




4.  hyperbool: Je mag overdrijven.
Je legt een tegel aan. Alle grondkleuren binnen het rooster van 6 X 6 tellen mee voor je score.

5.  apostrof: Ik spreek het aan.
Als je een tegel kunt leggen met volgend element: + 2 punten




6.  personificatie: Het spreekt tot mij.
Als je een tegel kunt leggen met volgend element: + 3 punten




7.  antropopatie: God doet menselijk.
Leg een tegel aan met:




En verdienen + 4 punten.

8.  metonymia: Vervangend spelen.
Je duidt iemand aan die in jouw plaats speelt en één van zijn tegels aanlegt. Beiden krijgen punten.

 personificatie: Aan de dingen worden eigenschappen gegeven van levenden.
Zie psalm 114: de zee vlucht, de bergen springen.

 antropopatie: Aan God wordt er menselijke eigenschappen meegegeven. God doet menselijk. Hij kijkt, weegt, stapt...

 metonymia: Als je bijvoorbeeld een boek leest van de profeten, dan kun je ook zeggen dat je de profeten leest. Letterlijk toch niet...
Het voorbeeld in het spel op de tegel is geen goed voorbeeld hiervan. Ik zocht enkel een mogelijkheid om ook die stijl ter sprake te brengen.

Zie ook psalm 1:
In vers 1 herkennen we een trapritme.

Einde Als het rooster van 6 X 6 gevuld is houdt het spel op en kennen we de winnaar. Tenzij er al een speler de eindlimiet heeft gehaald voor alle tegels er liggen.


1.  trapritme: A B / B C

Leg een trapje aan.

Leg aan de tegel waar je je bevindt twee tegels aan in het verlengde binnen in het rooster.

De tweede tegel moet een element of een zegel hebben van de eerste; De derde tegel moet een element of een zegel hebben van de tweede.

Tel wat het zou opleveren voor beide tegels...

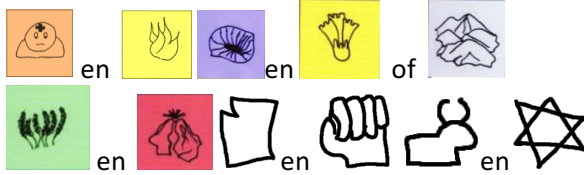
2.  merisme: 6 + 9

Twee uitersten horen samen.

Leg uitersten aan elkaar.

Loven en danken aan smeken als grondkleur

Of één van de volgende combinaties:



Als één van deze combinaties lukt + 4 punten bij je score.

3.  synecdoche:


Een deel staat voor het geheel.

Eén van de volgende tekens mogen als gelijken geregeld worden en leveren dus punten op:

Reeks 1: 

Reeks 2:  Reeks 3: 

Reeks 4:  Reeks 5: 

Reeks 6: 

4.  hyperbool:

Je mag overdrijven.

Je legt een tegel aan. Alle grondkleuren binnen het rooster van 6 X 6 tellen mee voor je score.

5.  apostrof:

Ik spreek het aan.

Als je een tegel kunt leggen met volgend element: + 2 punten



6.  personificatie:

Het spreekt tot mij.

Als je een tegel kunt leggen met volgend element: + 3 punten





7. antropopatie:
Leg een tegel aan met:

God doet menselijk.



En verdien + 4 punten.



8. metonymia:

Vervangend spelen.

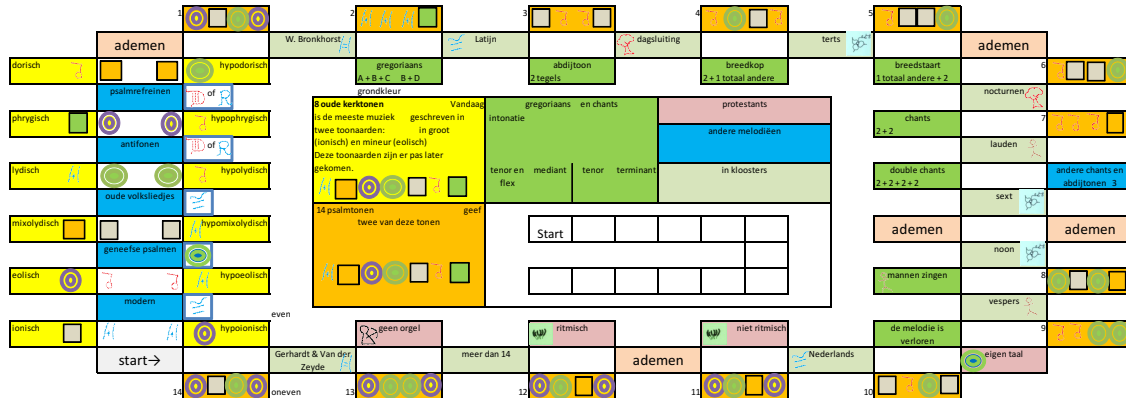
Je duidt iemand aan die in jouw plaats speelt en één van zijn tegels aanlegt. Beiden krijgen punten.

5.9. Hoe zullen we zingen?

Om samen te spelen

Spelverloop

Neem het volgende spelbord:



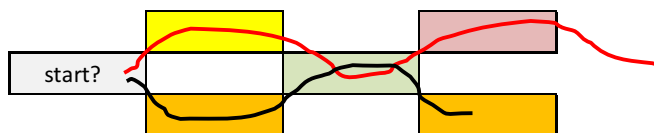
Zet je pion op start in het midden, zet een andere pion eveneens op start, maar dan in het grote spelbord.

Iedereen krijgt 10 tegels. De rest is de pak om weer nieuwe tegels uit te nemen. De pak ligt natuurlijk zo met de achterkant omhoog.

Gooi met je pion: als je even werpt ga je steeds naar binnen springen, werp je oneven dan ga je steeds naar buiten.

Voorbeeld: ik gooi 3 (=oneven)

ik gooi 4 (= even)

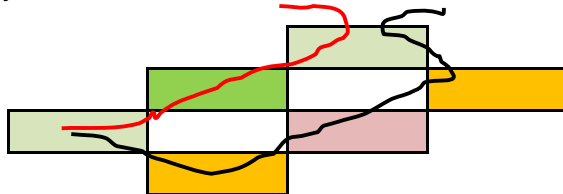


Voer de opdrachten mogelijks uit.

Daarvoor heb je tegels nodig.

Aan het einde van je beurt mag je je tegels weer aanvullen tot 10.

Zo ga je vooruit in een hoek:



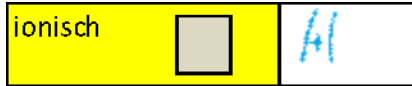
Per geslaagde opdracht krijg je een punt en mag je één vakje verder in het middelste weggetje. Wie het eerst 12 punten heeft wint dus.

De opdrachten

De gele en oranje vakjes hebben te maken met melodieën. Voor elke noot staat er een symbool:



Het kan gebeuren dat er symbolen naast het vakje staan. De beide moeten dus ingeleverd worden...



Bij de oranje hoef je maar twee van de vier symbolen leggen om aan de opdracht te voldoen.

Bij de groene opdrachten:

A + B + C B + D Dan moet je vijf tegels leggen waarvan twee zeker een zelfde symbool bevatten.

2 + 1 totaal andere Dan moet je drie tegels leggen, waarvan twee iets gemeen hebben en de derde niets gemeen heeft met de twee andere.

2 + 2 Dan moet je twee maal twee tegels leggen die iets gemeen hebben.

3 Dan leg je drie tegels met een zelfde element.

Bij "meer dan 14" leg 1 van de 7 symbolen van de gele of oranje vakjes.

Bij de andere geef je gewoon het symbool af.

Achtergrond

De kerktönen:

De toonladder	Waar zitten de halve tonen? Tussen welke noten?
Dorisch en hypodorisch (1 en 2)	Tussen 2/3 en 6/7
Phrygisch en hypophrygisch (3 en 4)	Tussen 1/2 en 5/6
Lydisch en hypolydisch (5 en 6)	Tussen 4/5 en 7/8
Mixolydisch en hypomixolydisch (7 en 8)	Tussen 3/4 en 6/7

Phrygisch klinkt zo heel triest en lydisch net heel vrolijk.

Later zijn er nog 4 kerktönen toegevoegd:

Eolisch (mineur) en hypoeolisch (9 en 10)	Tussen 2/3 en 5/6
Ionisch (groot) en hypoionisch (11 en 12)	Tussen 3/4 en 7/8

De "hypo" toonladders beginnen een kwart lager.

Als je aan de sleutel geen kruisen of molen zet:

toonladder	tenor	Finalis
Dorisch	re	la
hypodorisch	re	fa
Phrygisch	mi	Si (later do)
hypophrygisch	mi	la
Lydisch	fa	do
hypolydisch	fa	la
Mixolydisch	sol	re
hypomixolydisch	sol	do

Achtergrond

Als je aan de sleutel geen kruisen of mols zet:

toonladder	tenor	Finalis
eolisch	la	mi
hypoelisch	la	do
ionisch	do	sol
hypoionisch	do	mi

De 14 psalmtonen of -melodieën:

The image displays 14 numbered musical staves, each representing a different psalm tone. The staves are arranged in two columns. Each staff contains a melodic line with notes and rests, written in a handwritten style. The key signatures and time signatures vary across the staves, reflecting the different modes and their transpositions. The notes are often decorated with a 'c' (crescendo) or a 'p' (piano) marking, and some have a 'flex' marking. The staves are numbered 1 through 14, corresponding to the 14 psalm tones mentioned in the text above.

In het spel zijn ze getransponeerd om geen kruisen of mollen te moeten gebruiken.

Gregoriaans en chants

De volledige psalmtonen zijn in de eerste 8 kerktönen en opgebouwd volgens een vast systeem.

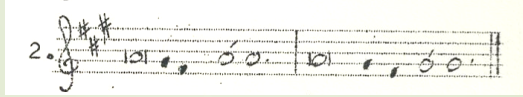
Eerst heb je een trapje van enkele noten om aan de belangrijkste toon te geraken.

Daarna komt de tenornoot die een aantal woorden kan worden aangehouden, daarop volgt de mediant. Bij de tenor zit er in het eerste deel een beetje een verandering van toon om weer op die tenor uit te komen, dit is die flex.

Even wordt er adem genomen en vervolgens heb je terug de tenor die langer kan aangehouden worden om af te sluiten met een deel dat de terminatie genoemd wordt.

Achtergrond

Als je kijkt naar de 14 vereenvoudigde melodieën dan herken je nog een aantal stukken.



Het trapje ontbreekt. De tenor is de noot tussen twee streepjes. In het eerste deel wordt die gevolgd door de mediant. Er is geen flex. te bemerken.

Het tweede deel begint opnieuw met de tenor en daarop volgt de terminatie.

Naast de vereenvoudigde melodieën (Er zijn er meer dan veertien, maar in verschillende middens worden enkel die gebruikt.) zijn er ook meer uitgewerkte.

Je hebt vooreerst de breedkop: het eerste deel is dan meer uitgebreid.

Bij de breedstaart is het tweede deel meer uitgebreid.

En als je beide delen meer uitgebreid hebt, dan kom je bij de chants.

Meestal worden die meerstemmig gezongen. Daarvan bestaat een sterke traditie in Engeland. Double chants zijn dan twee chants die afwisselend worden gezongen.

Bij de vereenvoudigde melodieën kun je ook een verdubbeling hebben.

Protestants

Het is een verdienste van de protestanten dat de psalmen al heel lang ook in het Nederlands gezongen kunnen worden. Na het tweede Vaticaans concilie zochten de katholieken ook naar zingbare Nederlandse vertalingen.

Calvijn was voorstander van enkel de psalmen te zingen en niet meerstemmig om het woord meer te laten spreken. Vanuit die traditie werd het orgel ook dikwijls gebannen.

Omdat vele mensen moeite hadden om ritmisch te zingen werd er in sommige middens zo gezongen dat iedere lettergreep een hele noot werden gezongen. Bij de bevindelijk gereformeerden wordt er nog tot op vandaag zo gezongen: dit heet iso-ritmisch zingen. Daaruit groeide later de overtuiging dat lang een lettergreep aanhouden getuigde van eerbied.

De protestantse psalmen zijn ook op rijm wat de psalmen soms uitrekken in vele woorden.

Achtergrond

Andere melodieën

De southerliedekens of psalmen werden gezongen op melodieën van oude volksliedjes. Een aantal beweren dat dit echter niet zo zou zijn.

De Geneefse psalmen zijn melodieën gemaakt om bij het begin van de reformatie de psalmen te kunnen zingen. Ze zijn nog altijd te bewonderen en te zingen in het "liedboek der kerken".

Er zijn intussen al heel wat nieuwere liederen gemaakt. Denk aan de psalm van H. Oosterhuis die op muziek gezet zijn, denk aan het werk met de vertaling van K. Waaijman. Zeker niet te vergeten is het werk van "psalmen voor nu" en andere eigentijdse groepen.

Op Chants en/of vereenvoudigde psalmtonen is er ook het werk van P. Oussoren en K. Ouwens en de vertaling van 2004.

Er zijn Antifonen om een psalm mee te beginnen en mee te eindigen. Psalmrefreinen zijn korte liederen met een korte tekst uit de psalmen waarbij de tekst eens herhaald wordt.

In kloosters...

In Vlaanderen gebruiken we nog altijd de vertaling van Bronkhorst op de 14 tonen. Bij de benedictijnen en cisterciënzers gebruiken ze de vertaling van Gerhardt & Van der Zeyde en dit op heel wat verschillende vereenvoudigde psalmtonen.

Er zijn in de kloosters heel wat vaste momenten om die psalmen te zingen. Het begint midden in de nacht met de nocturnen waar al zes psalmen gezongen worden, het eindigt met de dagneerlegging. In de loop van twee weken worden alle psalmen minstens één keer gezongen.

Meestal worden die psalmen in het Nederlands gezongen, er zijn nog Latijnse versies.

5.10. Vers geregeld

A. Om samen te spelen

Spelverloop

Begin

Het aanleggen gebeurt niet met de kleuren en de zegels, wel met de getallen die je op de tegels terugvindt.

Wel krijgt ieder 10 tegels bij het begin en mag die steeds na zijn beurt aanvullen.

Telkens je wint krijg je een klein pionnetje.

Wie er het eerst 10 heeft wint het spel.

Verloop

Neem dit voorbeeld:

+1	Ps. 1,5	-6-
	o	

In het midden staat Ps. 1,5.

Deze twee getallen moet je kunnen vormen met de getallen die je vind op de tegels waar je zult aanleggen.

Stel dat jouw tegel Ps. 150,6 is dan moet je 150 en 6 proberen te vormen met de getallen die je op de aanliggende tegels vindt.

De + 1 telt alsook -6-. Daarenboven kun je Ps. 1,5 zien als 1 en 5 of als 15.

Aan hoe meer tegels je aanlegt, hoe meer kans je maakt dat je het te zoeken psalmvers zo dicht mogelijk benadert.

Verloop van een beurt.

Ieder houdt een tegel voor zich zonder te tonen die zoveel mogelijk past op de al liggende tegels.

Ieder krijgt de tijd (voorbeeld: een minuut) en zegt daarna hoeveel hij er nog naast zit of als hij geslaagd is in de opdracht.

Zijn er meerdere geslaagd, dan mag de speler met het hoogste vers aanleggen.

Slaagt niemand er in om de opdracht te vervullen dan is diegene die het dichtst erbij zit alsnog gewonnen.

Einde

Als iemand er in slaagt om 10 maal te winnen.

B. Om alleen te spelen

Spelverloop

Als je erin slaagt neem je een wit pionnetje voor je, indien niet een rood. Kijk na 10 keer hoeveel maal het je gelukt is.

Achtergrond

Iedere letter heeft ook een getalswaarde.

Van rechts naar links te lezen:
1 tot 9

אבגדהוזחט

Alef, bet, gimel, dalet, he, waf, zain, het, tet

de tientallen 10 tot 90

יכלמנסעפצ

Jod, kaf, lamed, mem, nun, sameg, aiin, pee, tsadee

de honderdtallen 100 tot 400

קרתש

kof, reesj, sjin, tav

Met die waarden speelden ze en gaven zo meer betekenis aan hun poëzie.

het meest gekende voorbeeld:
De letterwaarde van:

יהוה Jhwh

de ^l jod kan voor 10 of voor 1 doorgaan. Zo kom je aan 17 of 26

Zo komt het veel voor dat ze de woorden tellen in hun compositie.

Zie de volgende bladzijde voor psalm 1

Ze tellen soms ook de lettergrepen...

Zo krijg je nog achterliggende betekenissen die wat geschreven staat nog versterken.

Hou dan competitie met jezelf door te proberen je record te verslaan.

Achtergrond

psalm 1

aantal woorden:

vers 1: gelukkig	2	15	26c		7d	2e	7b	.	
niet A	5					22f		.	
niet B	4					1: weg 7d		17	.
niet C	4							.	
vers 2: maar	5	9a		9a	26c		17	.	
en	4			.					
vers 3: als een boom	2	17b	7d 1: op tijd 7d	17b		26c	17	.	
aan water	4							.	
vrucht draagt	4							.	
niet verdorren	3							.	
bloei	4							.	
vers 4: zo niet	4	9a	26c	9a	26c		26	.	
als kaf	2							.	
verwaaien	3							.	
vers 5: Zo niet A	6	9a		17b		17b		.	
niet B	3							.	
vers 6: de weg van	5	8						.	
de weg van	3							.	

a: 9 kan verwijzen naar de negenarmige kandelaar b: 17 staat voor God
 c: 26 staat voor God d: 7 staat voor volheid f: 22 is een volheid: alle letters
 e: 2 betekent huis (gelukkig die thuis is)
 de laatste kolom ziet de psalm als een andere dichtvorm: Een beginvers, een tussenvers en een eindvers met daartussen 3 kwartrijnen.

26 - 7 - 1 - 7 - 26 Zie hoe alles gebouwd is rond vers 3
 en rond het woord: "op zijn tijd": nu en ook later...
 7 - 1 - 7 - 26 - 26 Zie hoe ook het kan draaien rond de weg die je kiest.
 Vers 2 + 3 = 26 woorden Vers 3 + 4 = 26 woorden Vers 5 + 6 = 26 woorden


En als je het begin nu zo ziet: 2 - 22 - 2 = terug 26
 huis - alle letters: staat voor alles - huis
 Gelukkig de mens (die woont bij God) Hij is als een boom...

5.11. Be-teken-is

Om samen te spelen

Spelverloop


















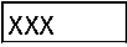



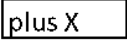
Begin

Ieder krijgt bij het begin 10 tegels. Eén tegel wordt zichtbaar in het midden gelegd. Dat is een tegel om aan te leggen. Het is een tegel van de eerste psalm van de reeks. Er mag dus maar langs één kant horizontaal aangelegd worden. Een psalm bestaat uit minstens vier tegels, met elk hun functie. de eerste tegel is de tegel met de kleurfunctie: kijk naar  De twee uitersten zijn de eerste en laatste tegel.

Leg een teken bij die eerste tegel aan de kant waar niets mag bijgelegd worden.

Leg er ook het telraam erbij en per speler een pion, dit om de score bij te houden.

Ieder krijgt ook een blaadje met de te verdienen mogelijkheden op.

<p>1 psalm: <u>kleurtegel</u></p> 	<p>psalmen in 4 psalmen</p> <p>1    per soort 2</p>
<p><u>geen kleurtegel</u></p> 	<p>2 <u>aanliggend of spiegelen</u> tegengestelde zegels  2 zelfde zegel  2</p>
<p><u>dezelfde hoogte</u></p> 	<p>1  1 2  1</p>
<p> of </p>	<p>1  4 of </p>
<p></p>	<p>1  4 3  3</p>
<p><u>begin/einde</u> X X alles telt tegengesteld</p>	<p>1 even lange: XXX (geen blauwe) 3  6</p>
<p><u>symmetrie</u>  of  of </p>	<p>1 plus X plus 1 1  plus 2</p>
<p>plus AB/AB of AB/BA</p>	<p><u>begin of einde</u> X 2 1 aanpalende X 3 tegengestelde 2 1 aanpalend tegengesteld 3</p>

Verloop

Iedere speler heeft in zijn beurt maximum twee tegels aan te leggen. Daarna zorgt hij dat hij er weer tien in bezit heeft. Hoe aan te leggen wordt verder duidelijk gemaakt.

De eerste en laatste tegel mag verder gelegd worden om een tegel tussen te plaatsen, maar om het evenwicht te laten moet de kleurtegels ongeveer in het midden liggen. Bij het begin mag je dus niet bij de laatste tegel aanleggen omdat het midden dan uit evenwicht is.

Een psalm maak je zolang als je wilt, maar ik denk niet dat je daar veel baat bij hebt. In totaal leg je samen zeven fictieve psalmen aan.

eerste						
kleur						
laatste						

Door dit schema zie je onmiddellijk dat er een psalm centraal komt te liggen, die wordt dus speciaal. De eerste en de laatste psalm heeft ook een sterke betekenis.

Het spel eindigt als iedere psalm gelegd is (minstens uit vier tegels).

Men kan ook spelen tot de eerste 17 punten haalt.

Hoe kun je nu punten verzamelen?

Er zijn punten te verdienen binnen elke psalm, er zijn er ook tussen de psalmen onderling.

De kleurtegels van alle psalmen komen op de hoogte te liggen van de eerste kleurtegels. De begintegels zijn altijd die tegels die er in aanvang net boven worden gelegd, de eindtegels die tegels die in aanvang met één tegel tussen onderaan worden gelegd van een psalm.

Die begin- en eindtegels kunnen gedurende het spel nog worden verlegd.

Voor je een tegel aanlegt geef je aan voor welke mogelijkheid van punten verdienen je kiest. Je kan twee maal punten verdienen: één maal door een keuze te maken voor in dezelfde psalm en één maal door een keuze te maken voor het geheel.

Punten in een psalm te verdienen:

Werken met tegenstellingen:



Als de kleurtegels een dank-, lof-, of smeekpsalm aangeeft, en je de

Achtergrond

Parallellisme is dus veel meer dan enkel maar in een vers te herkennen.

Er bestaan grotere gehelen, verzamelingen van psalmen die duidelijk op elkaar inspelen.

In een psalm:

Soms krijg je een tussenthema en een herhaling van het eerste op het einde.

Die psalmen zijn gebouwd rond een middelste.

Psalmen werken ook heel vaak met tegenstellingen alsof er merismen (tegenstellingen met elkaar verbonden met een en ertussen) uitgesmeerd worden over een hele psalm...

In een reeks van psalmen:

Daar zie je ook vaak een kern waar rond alles gebouwd is.

Dan zie je terugkerende thema's of gevoelens rond die kern geconstrueerd.

Een aantal woorden die terugkeren in een volgende psalm doen dan vaak dienst als een driegwerkje om de lezer of toehoorder zeker te laten weten dat het samen hoort.

Die woordjes deden vaak dienst om het vanbuiten te kennen te vergemakkelijken, maar ik vermoed niet enkel daarom...

Parallellisme zie je ook vaak over een hele reeks van psalmen heen.

Symmetrisch werken in een psalm:

Als je in een psalm boven en onder de kleurtegel parallel kunt werken met symbolen dan verdient je per geslaagde combinatie één punt. Roep wel bij het leggen waarover het gaat: grondkleur, zwart of rood. Slechts één van deze drie geldt voor deze zet.

Er moeten dan wel evenveel tegels boven als onder de kleurtegel liggen.

Als je een AB AB of AB BA structuur herkent met daartussen in de kleurtegel, in het zelfde soort symbolen als je geroepen hebt dan krijg een punt extra.

*Punten in het geheel te verdienen:***Werken met tegenstellingen:**

Hier tellen alleen de zegels (de vierkante tekeningen).

Als je een tegengestelde zegel kunt aanleggen op een aanpalende of spiegelende psalm dan verdient je twee punten.

Een spiegelende psalm is die psalm die even ver van de middelste psalm ligt als die psalm waar je nu een tegel aan toevoegt.

Werken met geen tegenstellingen:

Hier tellen alleen de zegels (de vierkante tekeningen).

Als je een zelfde zegel kunt aanleggen op een aanpalende of spiegelende psalm dan verdient je twee punten.

Een spiegelende psalm is die psalm die even ver van de middelste psalm ligt als die psalm waar je nu een tegel aan toevoegt.

Werken met de blauwe symbolen:

Als je aan een aanliggende of spiegelende psalm een zelfde blauw symbool (geen parallellisme of chiasme) kunt aanleggen dan verdient je twee punten.

Als je aan een aanliggende of spiegelende psalm een zelfde vorm van parallellisme of chiasme kunt aanleggen op dezelfde hoogte dan krijg je vier punten.

Dezelfde hoogte betekent even veel boven of onder de kleurtegel of evenveel tegels onder de begintegel of boven de eindtegel.

Rode symbolen op verschillende psalmen:

Als je aan een aanliggende of spiegelende psalm een zelfde rood symbool kunt aanleggen op dezelfde hoogte dan krijg je vier punten.

Dezelfde hoogte betekent even veel boven of onder de kleurtegel of evenveel tegels onder de begintegel of boven de eindtegel.

Zwarte symbolen op verschillende psalmen:

Als je aan een aanliggende of spiegelende psalm een zelfde zwart symbool kunt aanleggen op dezelfde hoogte dan krijg je drie punten.

Dezelfde hoogte betekent even veel boven of onder de kleurtegel of evenveel tegels onder de begintegel of boven de eindtegel.

Werken met terugkerende symbolen bij begin/einde:

Als je eenzelfde symbool (alles telt) kunt aanleggen aan een begin of einde van een psalm als op een begin of einde van een andere psalm dan verdient je twee punten.

Als je dit kan op een vorige of volgende psalm dan krijg je drie punten.

Werken met tegengestelde symbolen bij begin/ einde:

Als je een tegengesteld symbool (alles telt) kunt aanleggen aan een begin of einde van een psalm als op een begin of einde van een andere psalm dan verdient je twee punten.

Als je dit kan op een vorige of volgende psalm dan krijg je drie punten.

Werken met terugkerende symbolen in verschillende psalmen:

Als je in vier verschillende psalmen dezelfde symbolen (zegel, rood of zwart) terugvindt door je tegel aan te leggen dan krijg je per soort symbool twee punten.

Even lange psalmen met gelijkende symbolen:

Als je erin slaagt twee psalmen even lang te maken met drie gelijkende symbolen op dezelfde hoogte (grondkleuren, zegels, zwarte en rode symbolen tellen) dan mag je drie extra vakjes vooruit. Liggen die twee psalmen naast elkaar dan mag je met je pion zes vooruit.

Voor elk bijkomend symbool op dezelfde hoogte krijg je een extra punt. Bij aanliggende psalmen wordt dit telkens twee punten.

Variant die de keuzes vergemakkelijkt:





5.12. Rijmen lijmen om samen te spelen.

Begin

Dit is geen spel waarbij je telkens bij het aanleggen punten verdient. Interessant kan het zijn om module 4 of 6 als bijkomende spelregels te zien... Iedere speler krijgt wel de gebruikelijke 10 tegels om te starten. Die tegels worden ook telkens aangevuld. Je hebt wel 3 pionnen nodig per speler om op de tegels te kunnen plaatsen.

Gebruik roosters:

2 tot 3 spelers: 6 X 6

Meer spelers: 8 X 8

Het telraam gebruik je om de punten bij te houden.

Verloop

In dit spel wordt er geprobeerd om zoveel mogelijk het zelfde grondkleur te laten aansluiten aan elkaar.

Door een pion op een pasgezette tegel te plaatsen geef je aan dat je daar probeert om een verzameling aan te leggen.

Let wel: je hebt slechts 3 pionnen.

De waarde van de verschillende grondkleuren:

Groen, grijs of oranje:

eerste tegel: 0 tweede tegel: 3 vanaf 3^e tegel: +2

Geel: eerste tegel: 5 dan telkens: +3

Als je 10 punten of meer haalt kun je je pion terughalen en die punten alvast zetten op het telraam.

3 tegels worden dan gedraaid zodat die punten geen tweede keer zomaar gepikt kunnen worden...

Je mag je pion niet zetten op een tegel met het zelfde grondkleur als een pion dit gebied al beheerst.

Als het kleur niet aansluit, horizontaal of vertikaal raakt, dan mag je natuurlijk wel zetten.

Als dat kleur echter één vlak wordt dan krijgt niemand op het einde punten.

Einde

Als er op het hele rooster tegels liggen worden de punten geteld. Wie kon het meest rijmen lijmen?

Achtergrond

Het rijmen en dichten in de Hebreeuwse taal:

Ze kennen geen eindrijm maar geven in hun terugkerende klanken een zekere cadans aan hun teksten.

Als je dan nog weet dat de meeste woorden een klemtoon hebben op de eerste lettergreep dan wordt die cadans zo nog versterkt.

Herhalen van woorden verhoogt nog dat gevoel.

Het wordt als kabbelend water van terugkerende klanken en een afwisseling van klemtoon en geen klemtoon.

Het rijmen en dichten in het Nederlands:

Vooral in de protestantse traditie die al veel vroeger de psalmen zongen in de moedertaal krijg je gedichten met eindrijm.

Eindrijmen in AABB of in ABBA. Vele vormen ook in ABBACC of ABBACDDC.

Zo werden de psalmen langer in tekst.

Iedere lettergreep kreeg ook één noot om op te zingen zodat het aantal lettergrepen ook moest kloppen.

Achtergrond

bij psalm 1, vers 1

<p>Als je kijkt naar de woorden valt onmiddellijk op hoe grote stukken van klanken en woorden dienst doen in het gedicht.</p> <p>י (gelukkig) en (die) ר gelijken enorm op elkaar .</p> <p>א (niet) komt steeds terug</p> <p>ים de uitgang van de meervouden</p>	<p>אֲשֶׁר־יֵהְאִישׁ אֲשֶׁר לֹא הֵלֵךְ בְּעֵצַת רְשָׁעִים וּבְדֶרֶךְ חַטָּאִים לֹא עָמַד וּבְמוֹשָׁב לִצְיָיִם לֹא יָשָׁב:</p>
<p>אֲשֶׁר־יֵהְאִישׁ אֲשֶׁר לֹא הֵלֵךְ : ת רְשָׁעִים דֶרֶךְ : ים לֹאֲחַד וּשְׁבַל לִצְיָיִם לֹא יָשָׁב:</p>	<p>Zo zie je ook hoe medeklinkers steeds terugkeren.</p>
<p>Zo zie je nog beter hoe klinkers, medeklinkers en klanken terugkomen om een eigen ritme te vinden.</p>	<p>Asree-haies aser loo halach ba'atsaat resaiem oeverderrich hattaiem loo amaad oevemosaaav litsiem loo jaasaab</p>

+5 Ps. 1,1 -6- (

+1 Ps. 1,5 -6- o

Ps. 2,3 -12- }

Ps. 1,2 -6- }

Ps. 1,6 -6- }

Ps. 2,4 -12- (

Ps. 1,3 -6- (}

Ps. 2,1 -12- ((

Ps. 2,5 -12- o

Ps. 1,4 -6- (

Ps. 2,2 -12- o

Ps. 2,6 -12- }}

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 2,7 -12- (

Ps. 2,11 -12- o

Ps. 8,2 -10- (

Ps. 2,8 -12- o

Ps. 2,12a -12- }

Ps. 8,3 -10- }

Ps. 2,9 -12- }

Ps. 2,12b -12- }

Ps. 8,4 -10- (

Ps. 2,10 -12- (

Ps. 8,1 -10-

Ps. 8,5 -10- }

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 8,6 -10- (

Ps. 8,10 -10- (

Ps. 22, 4 -32- (

Ps. 8,7 -10- }

Ps. 22,1 -32-

Ps. 22, 5 -32- o

Ps. 8,8 -10- (

Ps. 22, 2 -32- (((

Ps. 22, 6 -32- }}

Ps. 8,9 -10- }

Ps. 22,3 -32- }

Ps. 22, 7 -32- ((

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 22,8 -32- o

Ps. 22, 12 -32- }}

Ps. 22, 16 -32- }}

Ps. 22,9 -32- }

Ps. 22, 13 -32- ((

Ps. 22, 17 -32- ((

Ps. 22,10 -32- (

Ps. 22, 14 -32- }

Ps. 22, 18 -32- o

Ps. 22,11 -32- o

Ps. 22, 15 -32- (

Ps. 22, 19 -32- }

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 22, 20 -32- (

Ps. 22, 24 -32- }

Ps. 22, 28 -32- ((

Ps. 22, 21 -32- o + 17

Ps. 22, 25 -32- (}

+14 Ps. 22, 29 -32- }

Ps. 22, 22 -32- }}} + 13 + 14

Ps. 22, 26 -32- (

Ps. 22, 30 -32- (}

Ps. 22, 23 -32- (((

Ps. 22, 27 -32- }}

Ps. 22, 31 -32- (

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 22, 32 -32- } }

Ps. 23, 4 -6- (}

Ps. 32, 2 -11- }

Ps. 23, 1 -6- ((

Ps. 23, 5 -6- (}

Ps. 32, 3 -11- (

Ps. 23, 2 -6- o

Ps. 23, 6 -6- (}

Ps. 32, 4 -11- }

Ps. 23, 3 -6- }

+5 Ps. 32, 1 -11- ((

+1 Ps. 32, 5 -11- (}

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 32, 6 -11- ((

Ps. 32, 10 -11- (

+ 7 Ps. 47, 3 -10- }

Ps. 32, 7 -11- }

Ps. 32, 11 -11- }}

+9 Ps. 47, 4 -10- (

Ps. 32, 8 -11- (

Ps. 47, 1 -10-

Ps. 47, 5 -10- }}

Ps. 32, 9 -11- }

+ 6 +7
Ps. 47, 2 -10- ((

+2 Ps. 47, 6 -10- ((

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

+ 2 + 8
Ps. 47, 7 -10- o

Ps. 54,1 -9- (

Ps. 54,5 -9- }

+ 7 Ps. 47,8 -10 }

Ps. 54,2 -9- }

Ps. 54,6 -9- (

+ 4 Ps. 47, 9 -10- (

+ 9 Ps. 54, 3 -9- (

+ 4 Ps. 54, 7 -9- }

Ps. 47,10 -10- }}

+ 7 Ps. 54, 4 -9- o

Ps. 54,8 -9- (

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

+3 Ps. 54, 9 -9- }

+3 Ps. 70, 4 -6- }

Ps. 82, 2 -8- }

Ps. 70, 1 -6-

Ps. 70, 5 -6- ({})

Ps. 82, 3 -8- (

+6 Ps. 70, 2 -6- ({})

+2 Ps. 70, 6 -6- ({})

Ps. 82, 4 -8- }

+4 Ps. 70, 3 -6- (

+8 Ps. 82, 1 -8- ((

Ps. 82, 5 -8- ({})

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 82,6 -8- (

Ps. 85,2 -14- ((

Ps. 85,6 -14- }

Ps. 82,7 -8- }

Ps. 85,3 -14- o

Ps. 85,7 -14- (

+1 Ps. 82,8 -8- (}

Ps. 85,4 -14- }

Ps. 85,8 -14- }}

Ps. 85,1 -14-

Ps. 85,5 -14- (

Ps. 85,9a -14- ((

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

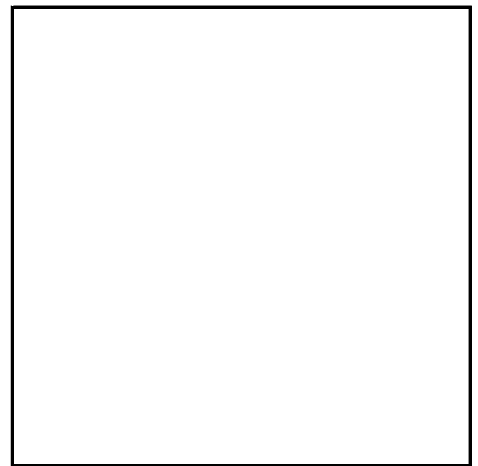
كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

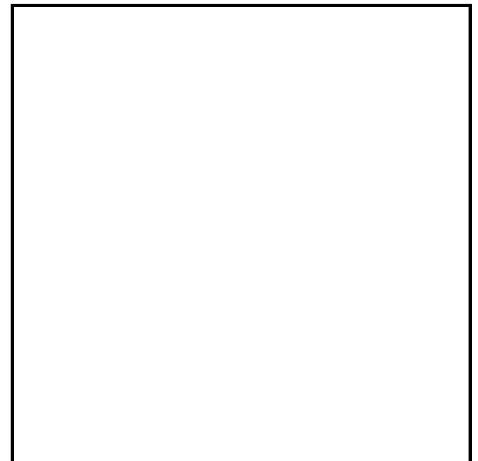
Ps. 85,9b -14- o

Ps. 85,13 -14- (

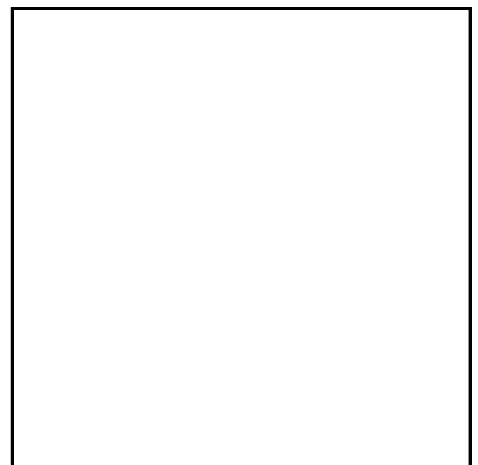
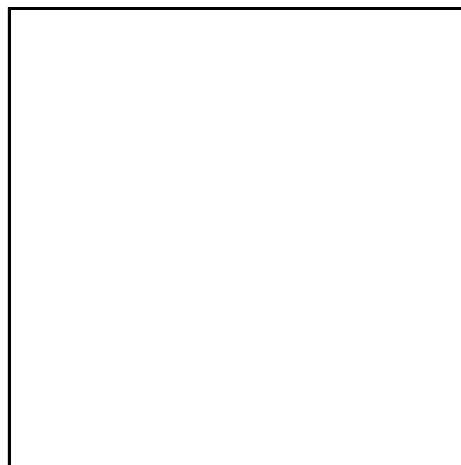


Ps. 85,10 -14- }

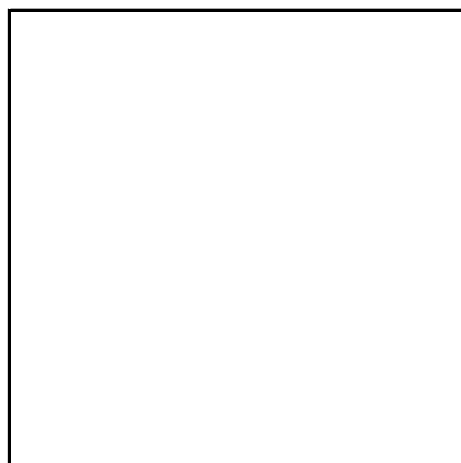
Ps. 85,14 -14- }



Ps. 85,11 -14- (



Ps. 85,12 -14- }



Ps. 100,1 -5- (

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 100,2 -5- o

This visual aid for Psalm 100,2 features a green background. At the top, there are icons for a cross, a musical note, and a heart. A central yellow square contains a crosshair. To its right is a small blue square with a tree icon. Below the crosshair is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

+2 Ps. 114,1 -8- ((

This visual aid for Psalm 114,1 has an orange background. A central green square shows a bunch of wheat. To its right is a vertical stack of icons: a chalice, a circle with a cross, a double-headed arrow, and a bottle. Below the wheat is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 114,5 -8- ((

This visual aid for Psalm 114,5 has a yellow background. A central blue square shows two trees. To its right is a vertical stack of icons: a tree, a double-headed arrow, a chalice, and a bottle. Below the trees is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 100,3 -5- }

This visual aid for Psalm 100,3 has a grey background. On the left are icons for a cross and a hand. A central pink square shows two figures. To its right are icons for a musical note, a tree, and a group of people. Below the pink square is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

+1 Ps. 114,2 -8- }

This visual aid for Psalm 114,2 has a yellow background. At the top are icons for a crown and a hand. A central green square shows a bunch of wheat. To its right is a vertical stack of icons: a chalice, a double-headed arrow, and a bottle. Below the wheat is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 114,6 -8- }

This visual aid for Psalm 114,6 has a grey background. A central blue square shows two trees. To its right are icons for a tree, a chalice, and a bottle. Below the trees is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 100,4 -5- (

This visual aid for Psalm 100,4 has a green background. On the left are icons for a cross and a hand. A central light green square shows a building. To its right are icons for a musical note, a tree, and a double-headed arrow. Below the building is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 114,3 -8- (

This visual aid for Psalm 114,3 has a green background. A central blue square shows two trees. To its right are icons for a tree and a double-headed arrow. Below the trees is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 114,7 -8- (

This visual aid for Psalm 114,7 has a grey background. On the left are icons for a cross and a hand. A central yellow square shows a bunch of wheat. To its right are icons for a tree, a person, a bottle, and a heart. Below the wheat is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 100,5 -5- }

This visual aid for Psalm 100,5 has a grey background. At the top are icons for a heart and a musical note. A central white square shows a castle. To its right is a yellow square with a flame icon. Below the castle is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 114,4 -8- }}

This visual aid for Psalm 114,4 has a grey background. A central blue square shows two trees. To its right is a tree icon. Below the trees is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

Ps. 114,8 -8- }}

This visual aid for Psalm 114,8 has a grey background. At the top are icons for a cross and a tree. A central blue square shows two trees. To its left is a yellow square with a flame icon. Below the trees is a blue symbol resembling a plus sign with a vertical line. At the bottom left is a green circle with a white center.

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

+2 Ps. 124,1 -8- ((

+4 Ps. 124,5 -8- }}

Ps. 127,1a -5- ((

+1 Ps.124,2 -8- }

Ps. 124,6 -8- ((

Ps. 127, 1b -5- }

Ps. 124,3 -8- (

Ps. 124,7 -8- }

Ps. 127,2 -5- (}}

+5 Ps. 124,4 -8- o

Ps. 124,8 -8- (}}

Ps. 127,3 -5- ((

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

+5a Ps. 127,4 -5- }

Ps. 131,1b -3- }

+4 +5b
Ps. 127,5a -5- (

Ps. 131,2a -3- (

+5a
Ps. 127,5b -5- }}

Ps. 131,2b -3- }

Ps. 131,1a -3- (

Ps. 131,3 -3- (}

psalm 127

psalm 131

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 134,1 -3- (

Ps. 150,2 -6- }

Ps. 150, 6 -6- }

Ps. 134,2 -3- (

Ps. 150,3 -6- (

Ps. 134,3 -3- }

Ps. 150,4 -6- o

Ps. 150,1 -6- (

Ps. 150,5 -6- o

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

Ps. 97,1 -12- ((

Ps. 97,5 -12- o

Ps. 97,9 -12- }

Ps. 97,2 -12- o

Ps. 97,6 -12- }

Ps. 97,10 -12- (

Ps. 97,3 -12- }

Ps. 97,7 -12- ((

Ps. 97,11 -12- o

Ps. 97,4 -12- (

Ps. 97,8 -12- o

Ps. 97,12 -12- }

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ

كَلِمَاتٍ