

Het eenvoudig psalmleggen

Eerste kennismaking met psalmen

Wilfried Pauwels

Voorwoord

Psalmen lijken op het eerste zicht iets van vroeger tijden. De taal is zo raar en er komen zoveel vreemde gedachten in voor die wij niet meer onmiddellijk kunnen een plaats geven.

En toch: Er zijn mensen die ze geregeld bidden en zich meer en meer kunnen verwoorden met die oude gedichten.

Voor de één maken ze het bidden vreemd voor anderen gemakkelijker. In kloosters en ook voor vele andere mensen zijn ze een kapstok om hun dag op te hangen.

Als je ze wilt beleven dan moet je ze lezen of beter nog horen zingen of zelf zingen.

Ik ben ze gaan tekenen en bestuderen en ik vond hopelijk een manier om ze dicht bij je te brengen in deze bundel: door er mee te gaan spelen.

"Het eenvoudig psalmleggen" verradt al dat er een meer uitgebreid spel volgt of moet ik het net andersom zeggen. In mijn zoeken naar een spelvorm ben ik begonnen bij de meer uitgebreide spellen. Met het groeiend vertrouwd geraken kwam ik tot dit bundeltje dat het best eerst wordt gespeeld. Ik heb altijd het volgende voor ogen gehad: Wie het niet eenvoudig kan uitleggen verstaat het zelf niet. Hopelijk is deze bundel dan ook eerder gemakkelijk...

In deze bundel vind je twee soorten tegeltjes om mee te spelen:

Vooreerst met enkele symbolen er op om met de thema's vertrouwd te geraken en dan ook met een tegeltje voor elke psalm. Daarnaast vind je een overzicht van hoe de psalmen met elkaar verbonden zijn.

Ik wens je alvast veel spel- en ontdekkingsgenot.

Waarom die symbooltjes zo?

De grondkleuren tonen de verschillende manieren van bidden: Je kunt vragen en ook danken. Je kunt iets kwijt willen aan God of aan anderen en soms komt er ook een wijze gedachte bij je op.

De situaties kaderen je leven, daarom staan ze in kadertjes.

De medespelers zijn maar deeltjes van een geheel, daarom die hoekjes van een geheel.

God is oneindig, een cirkel heeft oneindig veel hoeken.



Het telraam stelt de 150 psalmen voor. Die zijn ingedeeld in 5 delen, 5 boeken. Elk boek krijgt een ander kleur.

Spel 1: het vereenvoudigde spel

Zo ziet het materiaal er uit: er zijn 138 tegeltjes.

We hebben tegels met de volgende symbolen op:

Er zijn 4 grondkleuren:		Er zijn 4 medespelers	
Groen	Danken en loven		de vijand, ongelovige...
Geel	Smeken en vragen		de arme, rechtvaardige, Gezalfde...
Oranje	Vertellen, getuigen		Volkeren, koningen
Grijs	Wijsheid		De natuur

Er zijn 6 situaties:		4 maal doet God iets	
	pijn, lijden, ziekte, vervolgd...		God helpt, vergeeft, luistert, bij Hem ben je veilig
	schuld en onschuld		God regeert, is Rechter, Schepper
	de goede en de slechte weg		God spreekt
	vertrouwen, uitzien, leven van...		God zwijgt, is verborgen
	zegen, vrede...		
	in of naar de tempel, Gods thuis...		

We hebben een telraam:

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

Spelregels:

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

Een willekeurig getrokken tegel wordt de eerste tegel op tafel om andere aan te leggen. Je tegels toon je niet aan de anderen. Je hebt elk een pion nodig voor op het telraam.

Verloop

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

Je kiest één van de spelmogelijkheden, zie hieronder.

MERK OP: TEL ALTIJD LAATST DE GRONDKLEUREN EN DUS EERST DE ANDERE SYMBOLEN!

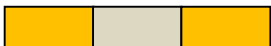
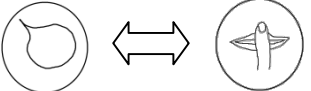
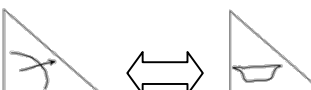
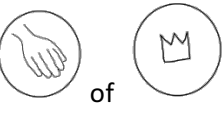
Na je beurt vul je je stapel terug aan.

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

In dit spel speel je enkel met grote thema's. Het gaat nog niet over details of concrete psalmen.

De symbolen helpen je om een inzicht te krijgen in grote clusters.

Voorbeeld: de vijand doet meestal onrecht en wordt ervaren als de ongelovige.

 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 Of aan ander kleur: +1 + eindscore oneven	 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 Of aan ander kleur: +1 + eindscore even	 +2   
Zelfde symbool: +1	Ik kies: Je mag spelregels die hier rond staan combineren. Begin met enkele spelregels en eenmaal die gewoon combineer je ze met andere.	  Extra tegel trekken
 niet aan  of - 5 punten	 of  : +2 punten	

Aan betekent "aan een andere tegel"...

Waarom die spelregels zo?

Smeken (geel) en danken en loven (groen) zijn tegengesteld aan elkaar. Toch merken we vaak in een psalm hoe ze in elkaar kort overgaan.

Tegengesteld, dus geven ze een eindresultaat dat oneven is.

Wijsheid krijgen (grijs) en zelf spreken (oranje) vullen elkaar beter aan. Het één komt vaak uit het andere voort.

Elkaar aanvullend, dus is het eindresultaat een even getal.

We merken hoe psalmen dikwijls veranderen van toonaard.

Vandaar leveren het maken van een bepaalde combinatie punten op.

Het is goed om tijdens het spel de verschillende symbolen beter te leren kennen.

Vandaar de mogelijks bijkomende spelregel met kanskaarten.

Spelelementen uit te kiezen

Spelregels voor de grondkleuren:

Keuze 1 en 2:

	
Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1	Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1
Of aan ander kleur: +1 + eindscore oneven	Of aan ander kleur: +1 + eindscore even

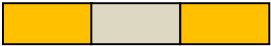
Hier zie je al twee verschillende spelregels:
Of je geeft aan de passende kleuren 1 punt.

Of je geeft aan het eigen kleur 1 punt en aan het passende kleur ook 1 punt en je score moet uiteindelijk even of oneven zijn naar gelang de combinatie.

Merk op: als je nog andere spelregels toevoegt wordt pas op het einde gezien of het totaal even of oneven is.

Eventueel krijg je nog een punt extra om even of oneven totaal te bereiken.

Keuze 3:

	+2
	
	
	

Deze spelregel kijkt naar de combinatie van de liggende tegels.

Je krijgt extra punten als je in rechte lijn volgende combinaties kunt maken met de grondkleuren. Dit kan zowel diagonaal als horizontaal en verticaal.

Bijkomende spelregel om de symbolen beter te leren kennen:

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

Hier een voorbeeld:


Smeken en vragen, soms om inzicht, soms in diepe ellende. Was je tegel "smeken" dan +2

Waarom die spelregels zo?

Hoe meer gelijkenissen ,
hoe meer stukjes psalm bij
elkaar passen, dat levert
extra punten op.

Dikwijls merken we hoe
tegenstellingen bij elkaar
passen in een psalm.

Je kunt niet treuren als je
gezegend bent.
Die tegenstellingen horen
niet samen.
(let wel: bidden om zegen
kan wel, maar omwille van
het spel, leggen we die twee
symbolen niet naast elkaar.)

Als God helpt of
rechtvaardig is krijg je extra
punten als je in nood bent.

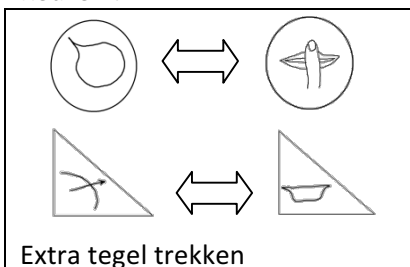
Spelregels voor de andere symbolen:

Keuze 1:

Zelfde symbool: +1

Elk identiek symbool krijgt 1 extra
punt.

Keuze 2:



Extra tegel trekken

Bepaalde tegengestelden aan aanpalende tegels kunnen aanleggen levert
de speler een extra tegel op (een elfde dus) om verder in het spel uit te
kiezen.

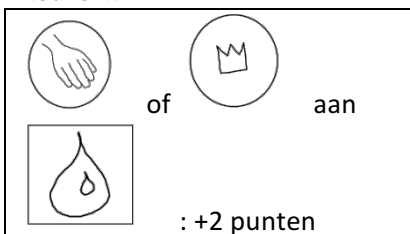
Een volgende keer vul je maar weer aan tot je 10 tegels in de handen hebt.

Keuze 3:



Twee situaties mogen niet aan elkaar aangelegd worden, tenzij de speler
kiest om zijn score op 5 punten minder te eindigen.

Keuze 4:



Andere schijnbaar tegengestelde symbolen leveren dan weer extra punten
op.

*Het is vóór of na het spelen
heel interessant om een
psalm te nemen en te
ontdekken welke symbolen
er in passen en hoe
verschillende elementen
elkaar opvolgen.*

Hoe met jongeren spelen?

Vertel dat het over psalmen gaat, een soort gebeden die terug te vinden zijn in de Bijbel.

Bekijk dan eerst het telraam: er zijn 150 psalmen in 5 deeltjes.

Hoe kun je je voelen als je bidt? Blij en verdrietig. Je kunt dus danken en iets vragen.

Wat is bidden? Spreken met God. Dat is meer dan vragen en danken. Dat is in gesprek zijn.
Dus zelf iets vertellen en God laten spreken. Getuigen, verhalen en wijsheid krijgen of aanvoelen.

Leg een aantal tegeltjes: kijk naar de kleuren:

Groen en geel: danken en vragen
Oranje en grijs: vertellen en wijsheid

Kies voor de grondkleur maar één spelregel: keuze 1 of 3

Neem het blad met het overzicht van de symbooltjes eenvoudig uitgelegd.

Kijk nu naar de situaties: ze zijn gekaderd, in een rechthoekje.

Kijk vervolgens wat God doet.

Tot slot bekijk je de medespelers.

Eventueel zoek je een psalm (vooraf) waarin duidelijk een bepaalde situatie, of een medespeler naar voor komt. En gebruik je die als illustratie bij wat je uitlegt.

Nu kun je andere spelelementen toevoegen.

Neem tot slot even de tijd om een psalm te bidden.

Gemakkelijk uitgelegd:

 Het diepe verdriet, de ellende. Je kan je diep ongelukkig weten en zo tot God bidden. In die tijd kende men niet enkel armoede en zonde, maar ook vervolging en vijandschap. Zie psalm 3 en 69	 Het verlangen God, op Jou kan ik bouwen. God, ik klim op de muur om Jou te zien. Het verlangen kan uit geloof voorkomen, maar ook uit ellende en hoop op beterschap. Zie psalm 42 en 130
 De zegen Ik ben gelukkig. Ik ben gezegend. Blij bid ik tot God. In Gods zegen leven doet je danken en God loven. Zie psalm 23 en 47	 Schuld of onschuld Je kan je schuldig weten. Of je kan onschuldig geplaagd worden. Zie psalm 26 en 38
 Naar of in de tempel Heel wat psalmen werden gezongen in of op weg naar de tempel. Zie psalm 15 en 122	 de goede of de slechte weg Geloven heeft niet enkel te maken met voor God staan, maar evenzeer met een manier van goed zijn voor de medemens. Rechtvaardigheid en naastenliefde zijn heel belangrijk. Zie psalm 1 en 14

Bid jij als je verdriet hebt? Hoe doe je dat?
Dank jij wel eens God? Maak je daar een gewoonte van?

Waar bid je? Ga jij soms een kerk of kapel opzoeken?

Wat is voor jou belangrijk als gelovige?

 God zwijgt of blijft verborgen. Dikwijls lijkt die God zo ver weg in het leven. Kan God niet of wil Hij niet is dan een veel voorkomende vraag. Zie psalm 13 en 77	 God spreekt. Dat kan met wijze raad zijn maar ook met een terechtwijzing. In het leven voelen we ook dikwijls aan dat God ons iets duidelijk wil maken. Zie psalm 2 en 110
 God heerst, Hij is koning en rechter en schepper. Dit kan zeer bevrijdend zijn, maar ook angstaanjagend. Zie psalm 8 en 100	 God helpt, bevrijdt of schenkt vergeving, Hij beschermd de mens. Hier voelen we een nabije God. Zie psalm 138 en 124
 De tegen-persoon Soms is dit de ongelovige, dan weer de onrechtvaardige of zelfs de vijand. Zie psalm 54 en 57	 De volkeren en de koningen Dit gaat over de andere volkeren met hun heersers. Zie psalm 2 en 137
 De natuur Soms vinden we daarin de schoonheid, soms ook de macht. Natuur kan gevaarlijk zijn of zalig. Zie psalm 98 en 114	 De goede figuur Dit kan de rechtvaardige zijn of de Messias en zelfs de arme in ons midden. Zie psalm 112 en 113

Hoe denk je dat God is?

Is Hij een rechtvaardige God?

Is Hij een liefhebbende God?

Heb jij wel eens het gevoel dat God er niet is?

Of dat Hij zich weinig aantrekt van wat de mensen tegenkomen?

Spreekt God je op een of andere manier aan?

Heb jij het wel eens moeilijk met iemand anders?

Ken jij vijanden? Of hoe denk je daar over?

Naar welke mensen kijk jij op? En waarom?

Hoe sta jij tegenover onrecht? En tegenover het niet omkijken naar je medemens?

Ervaar jij soms God in de natuur?

Denk jij soms anders dan de meeste denken? Hoe dan?

Heb jij al een psalm gelezen? Hoe sta jij tegenover die manier van bidden?

Kansen om te komen tot inzicht:

Doe zoals hiernaast:

Leg een tegel voor je en probeer er een zin mee te maken.

(De voorbeelden hiernaast zijn ook zelf uitgeschreven en vind je niet zo terug in het boek van de psalmen.)

Bekijk de verschillende betekenissen eens goed van één symbooltje.

Neem een psalmenboek er bij.

Kies een psalm.

Eerste mogelijkheid: een psalm is bijna altijd verdeeld in "alineas".

Lees één van die stukjes en zoek welke symbooltjes er best bij passen.

Tweede mogelijkheid: neem één vers van die psalm en zoek de tegel die er best bij past, neem desnoods een papiertje en teken de passende symbooltjes.

Derde mogelijkheid: lees eerst de gehele psalm een paar keer en zoek de belangrijkste symbolen die die psalm typeren. Mogelijks vind je ook een passende tegel.

Vierde mogelijkheid: leg de psalm voor je en leg er naast de best passende tegeltjes in een ketting, zodat je de psalm krijgt in tekeningetjes.

(niet alle tegeltjes zijn voor handen, gezien er zoveel combinaties zijn)

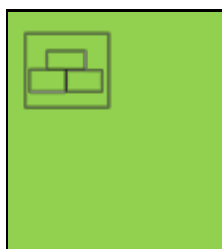
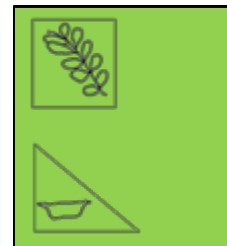
Of neem een tegeltje en zoek een passende psalm of vers.

Enkele tegels ontdekken: mogelijke betekenis



Heer, wij danken U, want U bent een rechtvaardige
Rechter, onrecht heeft bij U geen kans. OF
Lof aan onze Heer en koning die onze vijand versloeg!

Godlof, Hij heeft zijn gezalfde gezegend! OF
Danken wij de Heer, want Hij brengt vrede aan de mens in nood.



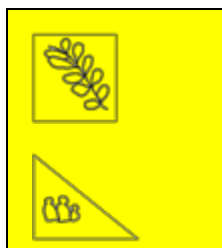
Wij danken U, onze burcht, ons vertrouwen! OF
Halleluja, Hij is onze bron, onze vreugde!

God, onze Herder, wij loven U in de tempel. Of
Wij danken U, God, hier samen op weg naar uw huis, dat U ons het leven hebt gegeven.



Waarom zwijgt U? Uw vijanden maken ons het leven onmogelijk. OF
Waar ben je, God? Wij gaan verloren, onrechtvaardigen buiten ons uit.

Leer ons, Heer, uw wegen te gaan? OF
Help ons, Heer, geen mens in onze buurt gaat nog rechte wegen.

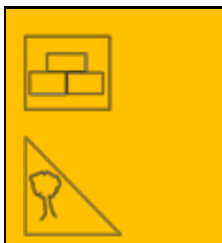


Heer, schenk uw zegen aan alle volkeren? OF
Stort uw vrede uit over uw kinderen.



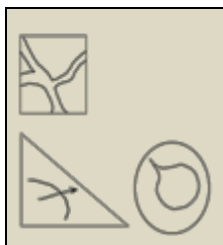
Zie hoe wij stappen naar het huis van onze God die onze koning is! OF
Heer, rechtvaardige Rechter, hoe goed is het om samen te komen in uw tempel.

Ik vertrouw op Je. Heel de aarde luistert naar Je stem. Stormen zwijgen als Jij spreekt. OF
Hoe dikwijls verlang ik naar Je, iedere keer dat ik in Jouw schepping over je nadenk.



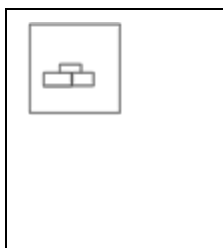
Onschuldig wordt ik vervolgd. OF
Mijn schulden groeien over mijn hoofd. Ze klagen mij aan en verstrikken mij in hun netten.

God schenkt vergeving aan wie er om vraagt. OF
God is een burcht voor wie onschuldig in het leven probeert te staan.



God spreekt: "niet langer zal de machtswellustige zijn wegen gaan." OF
"Volg geen schijngoden want zij doen je enkel voor jezelf leven!", zo roept God ons op.

Alle volkeren zullen eens verzameld zijn voor de tent van God. OF
Koningen zullen knielen en God loven in zijn tempel.



Dit is een psalm van vertrouwen. OF
Toen David verlangde naar zijn God...

Kans om te komen tot gebed:

In plaats van het spel te spelen, kun je ook een tegel in het midden leggen en ieder eerst de kans geven om er zelf een gebed mee te maken.
Daarna kun je naar elkaars gebed luisteren.

Een andere methode om met de tegels tot een gebed of gesprek te komen is dat elk een tegel uitkiest die voor het moment bij hem past. Na elkaar de kans gegeven te hebben iets neer te pennen kun je naar elkaars gebed luisteren.

Als je gespeeld hebt kies een aantal tegels die bij elkaar liggen. Neem de andere weg. Schrijf een gebed met de tegels die er liggen.

Of elk neemt van de gekozen tegels één voor zijn rekening en spreekt een passend gebed uit. Naar elkaar luisterend kom je tot stilte en gezamenlijk gebed.

Na het spelen zou het jammer zijn om geen psalm ter hand te nemen en die samen te bidden.

Waarom die spelregels zo?

Neem nu eens de tegeltjes met de psalmen er op vermeld.

Zo kun je gemakkelijker na het spelen een psalm kiezen en nagaan waarom deze symbooltjes gekozen zijn.

Zo kun je ook psalmen naast elkaar leggen en zien hoe verschillende thema's gelijken.

Merk nu op hoe plots zoveel betekenissen kan krijgen.

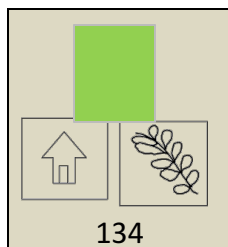
God kan rechtvaardig oordelen, Hij is de Schepper, Hij kan ook straffen...

Ook de andere symbooltjes krijgen meer nuances door ze in een psalm te bekijken.

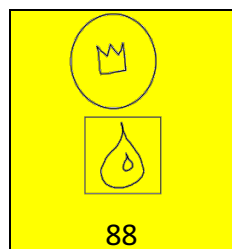
Spel 2: Het vereenvoudigde spel met de psalmen er op.

Speel het spel met de spelregels van spel 1.
Kies dus in de spelregels...

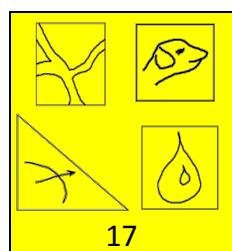
Enkele tegeltjes die plots de rijkdom van een psalm kunnen aantonen:



Voorbeeld: Psalm 134
In de wijsheid van de psalm
komt er een stukje lof.



Ander voorbeeld: Psalm 88
De Heer kan heersen en mij straffen of
beproeven...



Voorbeeld: Psalm 17
Uit deze tegel kun je niet onmiddellijk
uitmaken of de bidder nu schuldig
of onschuldig is.
Wel weten we dat Hij belaagd wordt
en dat hij verdriet of pijn lijdt.
Gaat Hij nu rechte of onrechte wegen?
Of slaat dit op de vijand?

Andere spelwijzen met het zelfde materiaal:

1. De Heer en de vijand.

Spel voor een even aantal spelers..

Met de tegels probeer je elkaar in te sluiten. Wie het grootste gebied heeft op het einde van het spel is gewonnen.

Elke speler heeft 6 tegels bij zich. Daarvan mag hij als het zijn beurt is één tegel leggen. Dan mag hij één tegel in het grote pak leggen en twee tegels er uit trekken.

Als je met meer dan twee speelt vorm je twee ploegen.

De ene ploeg kiest voor de vijand en het gele smeekgebed; de andere voor de Koning die heerst en de groene lof- en dankgebed.



Variant:

Met de tegels probeer je zoveel mogelijk eilandjes maken met jouw symbolen. Het aantal eilandjes bepaalt de winnaar.

Nu kan het ook tactisch zijn voor de tegenspelers om de symbolen van de ander ook te gebruiken om eilandjes te verbinden...

2. Rechteren.

Spel voor twee spelers of zoals hierboven voor een even aantal spelers.

De koning; schuld of onschuld en rechte of onrechte wegen en de vijand zijn van tel.



De ene speler probeert een rechtszaak bijeen te krijgen van 5 , 10  en 10 .

De andere speler probeert telkens die rechtszaak in te sluiten met .
Wie wint?

Variant:

Elke speler probeert een zo groot mogelijke rechtszaak te maken, de andere spelers proberen die in te sluiten.

Elke speler krijgt vooraf 4 pionnen die hij of zij op een tegel met  kan plaatsen. Die tegel is dan de kern van zijn of haar rechtszaak.

3. God spreekt.

De spelers proberen een verhaal samen te stellen volgens hun opdracht.

Iedere speler krijgt een opdracht door te gooien met een dobbelsteen. Je kan dezelfde opdracht krijgen

Iedere speler trekt tijdens zijn beurt 5 tegels, gebruikt er 2 van en legt de andere terug.

Iedere speler legt zijn gebruikte tegels voor zich apart van de tegels van de andere spelers.

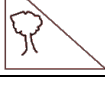
Tijdens de beurt mag je 2 tegels voor je leggen of ze wisselen met gebruikte tegels van de anderen, wel zo dat de ander geen verlies doet aan zijn te gebruiken symbolen.

De scores worden bij gehouden op het telraam.

Een speler mag pas beginnen als die een tegel kan leggen met God die spreekt.



Met het symbool "God zwijgt" kan je iemand doen stoppen met aanleggen. Die kan pas doordoen als hij opnieuw een "God spreekt" kan leggen. De "God zwijgt" blijft liggen, aan die kant kan niets bijgelegd worden. Bij de vierde "God zwijgt" tegel stopt het spel.
Wie wint?

	1 punt	2 pnt	3 pnt
1			
2			
3			
4			
5			
6			

4. Bezetten.

Zoals je ziet hebben we vier verschillende soorten symbolen: de kleuren, de cirkels, de rechthoekjes en de driehoeken.

Elke speler krijgt bij het begin 4 pionnen en kan tijdens het spel daarmee één soort vastzetten als het zijne. Een eerste speler legt een tegel en zet een pion op het kleur of één van de soorten vlakken.

Elk zelfde symbool die er gelegd wordt levert voor die speler punten op, ook als die niet aan de beurt is en een andere speler een tegel legt...

De punten worden bijgehouden op het telraam.

De eerste vier beurten van een speler bepaalt de speler dus wat punten zal opleveren voor hem of haar. Om te zorgen dat de te verdelen symbolen evenwichtig gebeuren doe je het als volgt:

Als je met drie speelt: de tweede ronde start de tweede speler; de derde ronde de derde speler, de vierde ronde opnieuw de eerste speler.

Als je met vier speelt: de vierde speler start de tweede ronde; de derde speler de derde en de tweede speler de vierde.

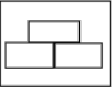
Als je met vijf of zes speelt: de vijfde speler start de tweede ronde en nu volgen de spelers in tegengestelde richting. De derde ronde is weer in gewone richting en de tweede speler mag starten.

De laatste ronde is de vierde speler het eerst aan de beurt en nu terug in de tegengestelde richting.

Elke speler start met 8 tegels en mag na zijn beurt er opnieuw één bijnemen. De speler kan ook beslissen om geen tegel te leggen en 5 tegels te wisselen met het grote pak.

Tijdens het spel worden er slechts 20 tegels maal het aantal spelers gelegd. Dan houdt het spel op. Een pion op het telraam houdt bij hoeveel tegels er al liggen.

Om de keuze van de symbolen te vergemakkelijken zie hieronder het aantal keren een symbool in het spel terug te vinden is:

	60		59		51	groen	60
	40		25		44	geel	61
	16		18		42	grijs	22
	7		18		33	oranje	14
					25		
					21		

Met twee of meerdere spelers.

Iedere speler legt een muntje voor zich. Bij elke beurt wordt dit muntje gedraaid van kant. Als kop bovenaan ligt mag de speler in zijn beurt een muur of tempel aanleggen. Bij munt is dit verboden.

Iedere speler krijgt 10 tegels waaruit die kan kiezen. Je mag één tegel aanleggen per beurt.

Na die beurt mag je twee tegels in het grote pak terugleggen en er terug drie uit trekken, zodat je er opnieuw 10 hebt voor de volgende beurt. Er wordt doorgespeeld tot alle tegels er liggen.

Een speler is verplicht een tegel tegen een andere aan te leggen.



en  zijn dus van tel.



Het veld met tegels mag slechts 3 tegels breed zijn en uiteindelijk een lange weg volgen (die wel kan draaien...)... Slechts horizontaal en vertikaal aanliggend telt als één geheel.

[illegible]

Voorbeeld:

- de groene speler start met een muurtje: 1 punt
- de gele speler legt er een muurtje tegen: 1 + 1 punten.
- de groene vult een aanliggend vakje zonder tempel of muur.
- de gele idem
- de groene legt een tempel aan en krijgt nu: 1 + 1 + 2 punten.
- de gele weigert een muurtje aan te leggen omdat de groene speler te veel punten zou halen, daarmee verliest hij wel een kans om een muurtje of tempel te leggen, want zijn muntje draait weer de andere kant op.

De groene speler heeft voorlopig 5 punten; de gele 2.

6. Vier op een lijn.

Bepaalde symbolen zijn in dit spel belangrijk:



Elke speler krijgt bij het begin van het spel 4 pionnen die hij op een tegel kan plaatsen. Wanneer er nu in een rechte lijn (vertikaal, horizontaal of diagonaal) 4 symbolen te vinden zijn, dan heeft die speler een punt. Komt er een vijfde op die lijn, dan geldt die eveneens voor een punt en zo verder... Iedere speler trekt tijdens zijn beurt 5 tegels, plaatst er één en mag indien hij dit wil ook een pion zetten op die geplaatste tegel.

We het eerst 5 punten haalt heeft gewonnen.

7. Puzzels leggen.

Elke speler krijgt een aantal opdrachten, puzzels om te leggen in het geheel. Hoeveel puzzels kun jij leggen? Of lukt het je alle opdrachten te vervullen? Dit terwijl de andere ook naarstig bezig is...

De te verdelen puzzels zijn de volgende:

3X

	Kleur	
	Kleur	

3X

Kleur	Kleur	
		Kleur

3X

		Kleur
	Kleur	
		Kleur

3X

	Kleur	
	Kleur	Kleur

3X

	Kleur	
Kleur		Kleur

3X

Kleur	Kleur	Kleur

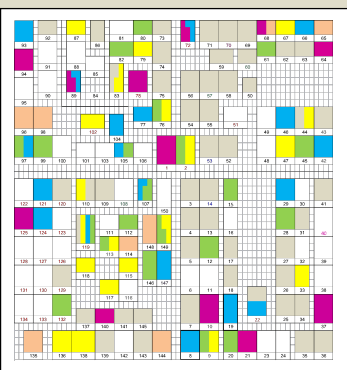
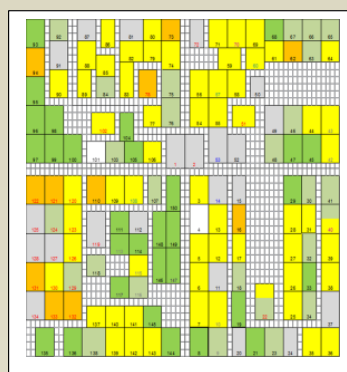
Iedere speler heeft bij het begin 8 tegels. Tijdens zijn beurt mag hij er één aanleggen en zijn pak weer aanvullen. Iedere speler trekt bij het begin drie opdrachten die hij zichtbaar voor ieder neerlegt.

Waarom die spelregels zo?

Met een psalmogram zie je een overzicht van de psalmen zoals ze ook in reeksen samen horen.

De psalmen met rood cijfer zijn de scharnierpsalmen in het boek.

Binnenin een boek zijn er ook reeksen, die dikwijls een zelfde thema hebben.



Spel 3: Het spel met de psalmogrammen

Je gebruikt een psalmogram in plaats van het telraam.

Eerste manier van spelen:

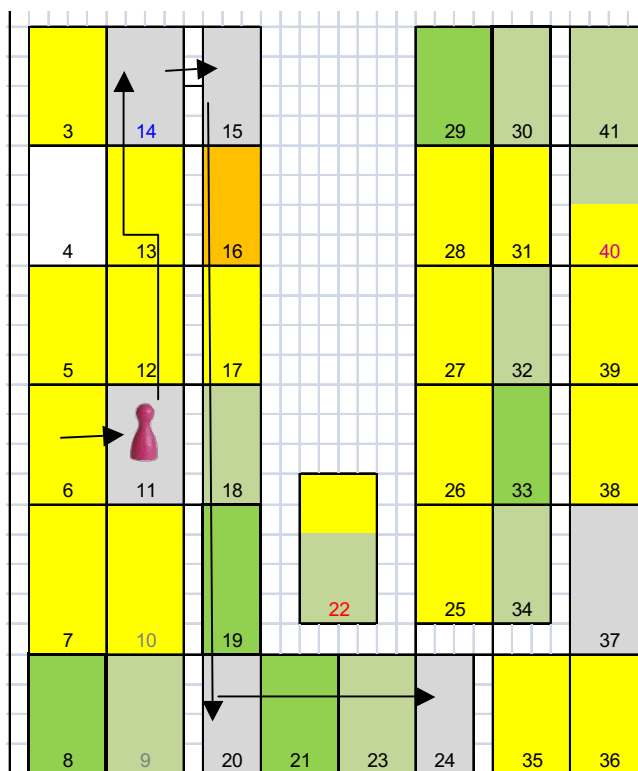
Het wisselen van het telraam met een psalmogram is het enige. Voor de rest neem je de spelregels van het eerste spel.

Tweede manier van spelen:

Neem het eerste spel en gooi op het einde van je beurt met een dobbelsteen. Dan ga je zoveel als je ogen hebt gegooid het zelfde symbool vooruit.

Voorbeeld: Je staat op 6. Met je tegel aan te leggen heb je 5 punten: Je komt dus op 11 terecht. 11 is grijs.

Je gooit 4. Je mag dus 4 grijze vakjes vooruit: Zo kom je terecht op 24.



Derde manier:

Je gooit enkel met een dobbelsteen. De oneven beurten ga je evenveel vakjes vooruit als je ogen gegooid hebt. De even beurten spring je telkens naar hetzelfde symbool over. Gooi je dan een aantal ogen, dan spring je evenveel zelfde symbolen ver.

Voorbeeld:

Oneven beurt: Stel je staat op 10. Je gooit 5: dan kom je op 15.

Even beurt: de volgende zet gooi je 3: dan kom je op 37 terecht.

Vierde manier van spelen:

Vooraf spreek je af waar de start is en waar het eindpunt.

Voorbeeld: van 1 tot 41 of 107 tot 150. Maak desnoods andere afspraken.

Je speelt met een dobbelsteen. Bepaalde symbolen staan voor een getal. Als je dat getal gooit ga je naar het eerst volgende symbool dat voor dat getal staat.

Bij de grondkleuren:

1	2	3	4	5	6
Geel	Geel	Oranje	Grijs	Groen	Groen

de medespelers:

1	2	3	4	5	6

wat God doet:

1	2	3	4	5	6

de situaties:

1	2	3	4	5	6

Het is niet verboden het spel even stop te zetten en de aangeduide psalm eens samen te lezen.

Op de volgende bladzijde zie je een psalmogram met duidelijke indeling van de psalmen. De volgende bladzijden vind je de vier psalmogrammen om op te spelen.

Wat wordt duidelijk met een psalmogram?

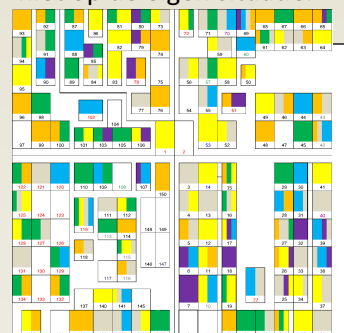
De verschillende kaarten:

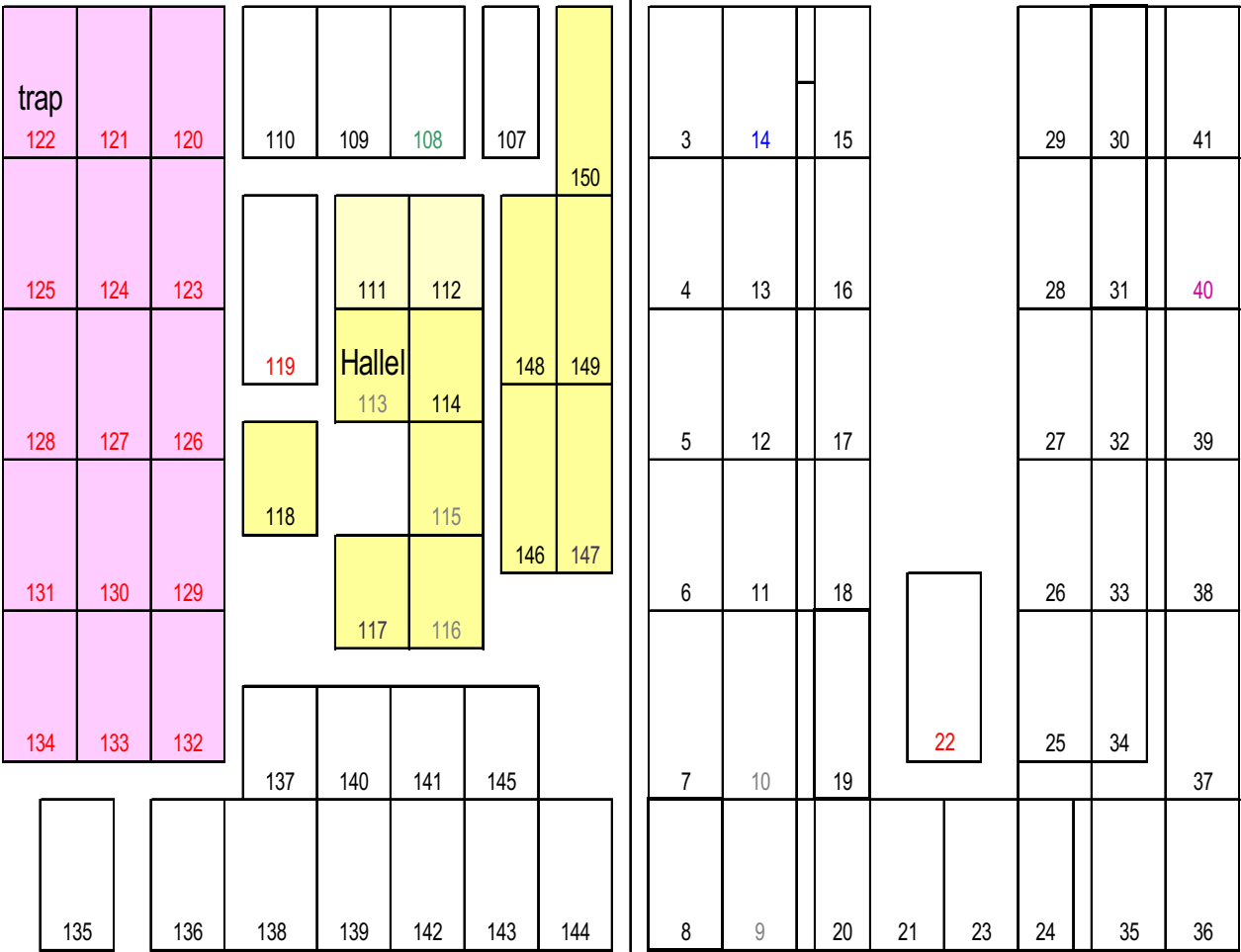
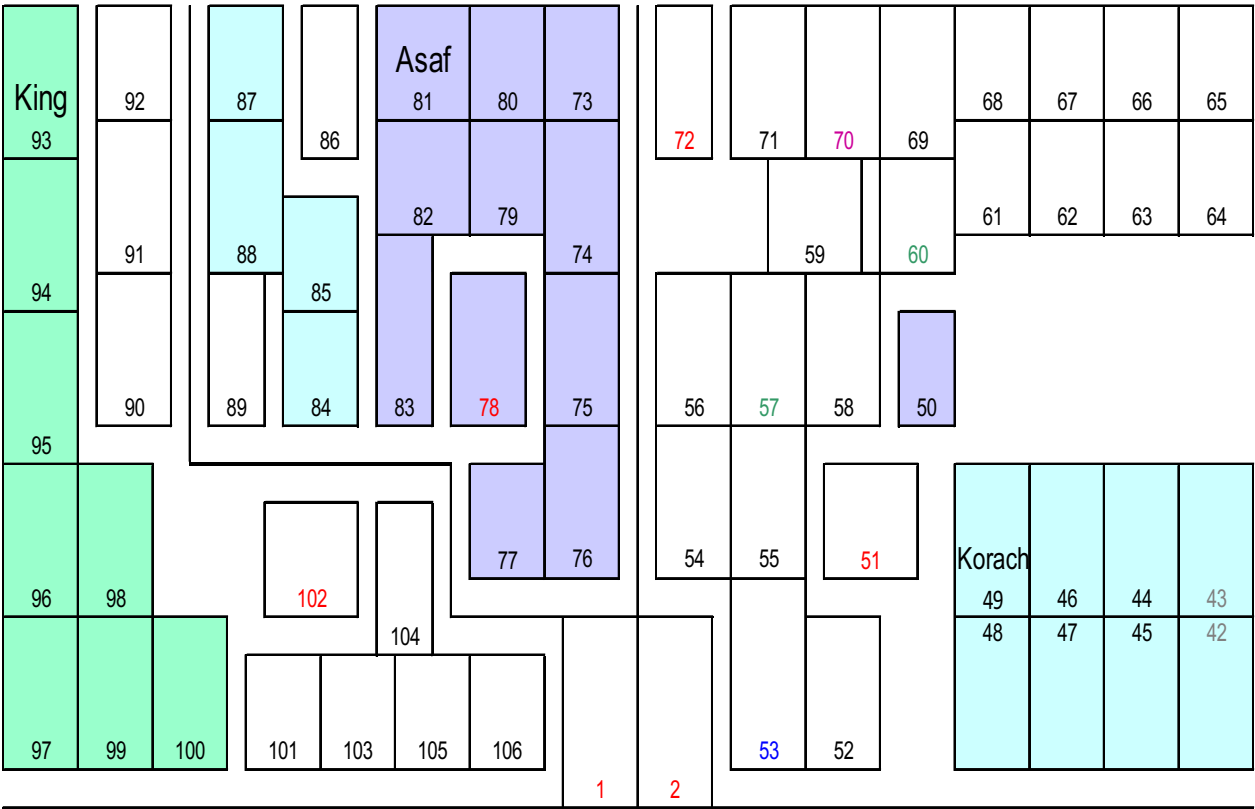
De psalmogram van de grondtonen spreekt voor zich. Een tweetal psalmen (22 en 40) hebben twee grondtonen. Een tweetal kan ik niet thuisbrengen...

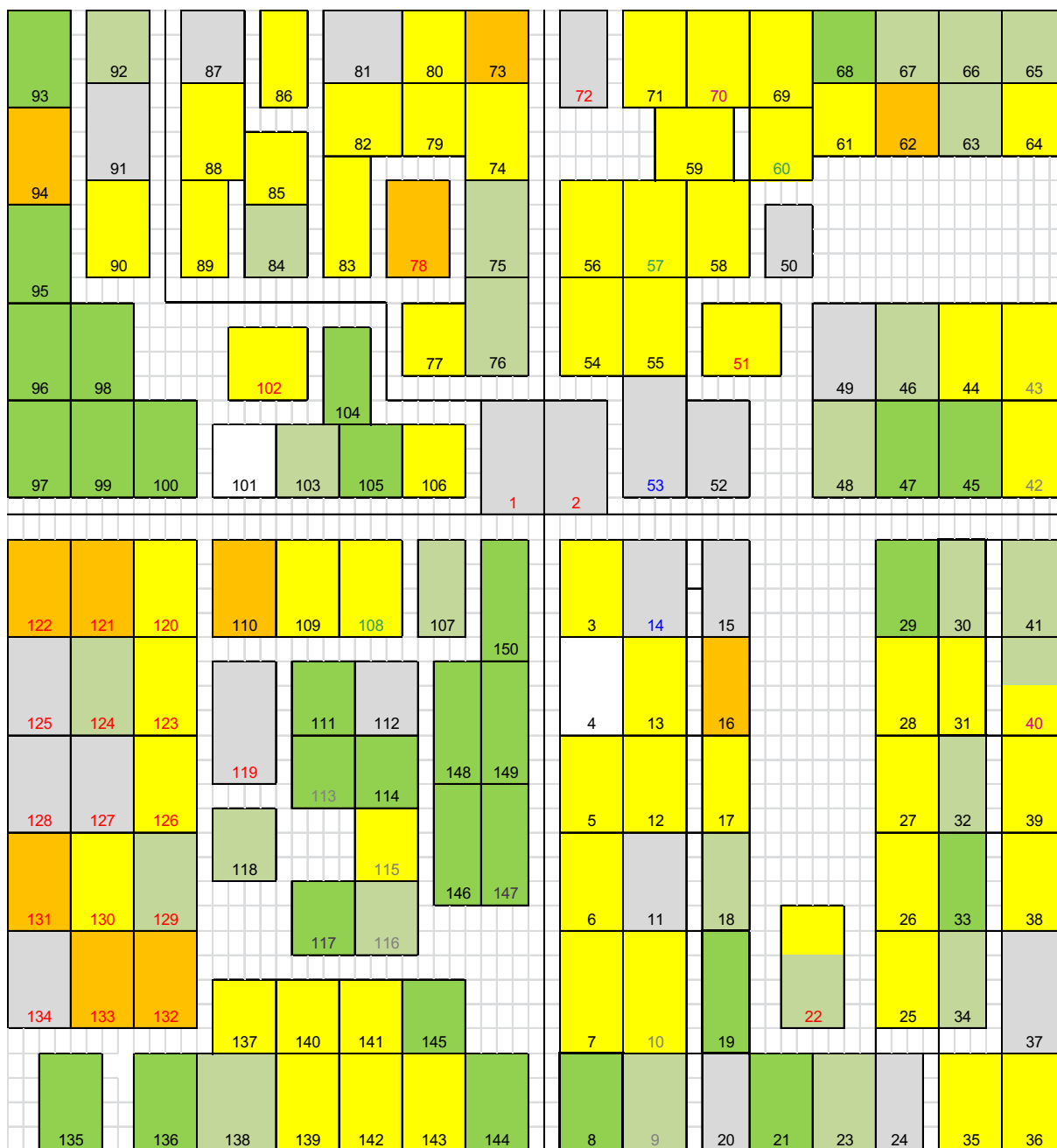
De psalmogram met de medespelers. Je ziet duidelijk hoe de rode kleur, gebruikt voor de tegenspeler overheerst...

De psalmogram met Gods acties. Je merkt vooral hoe bepaalde kleuren in een aantal reeksen meer voorkomen dan elders.

De psalmogram met de situaties. Hier zie je ook de gaten. De klemtoon van die psalm ligt niet op de eigen situatie.



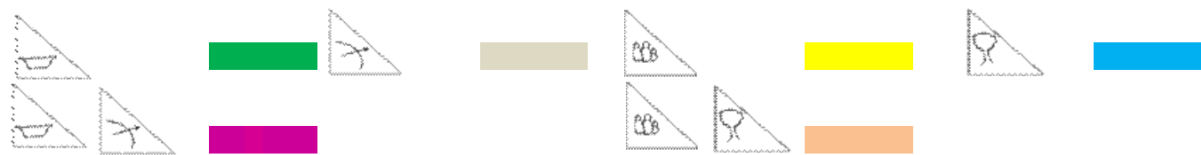
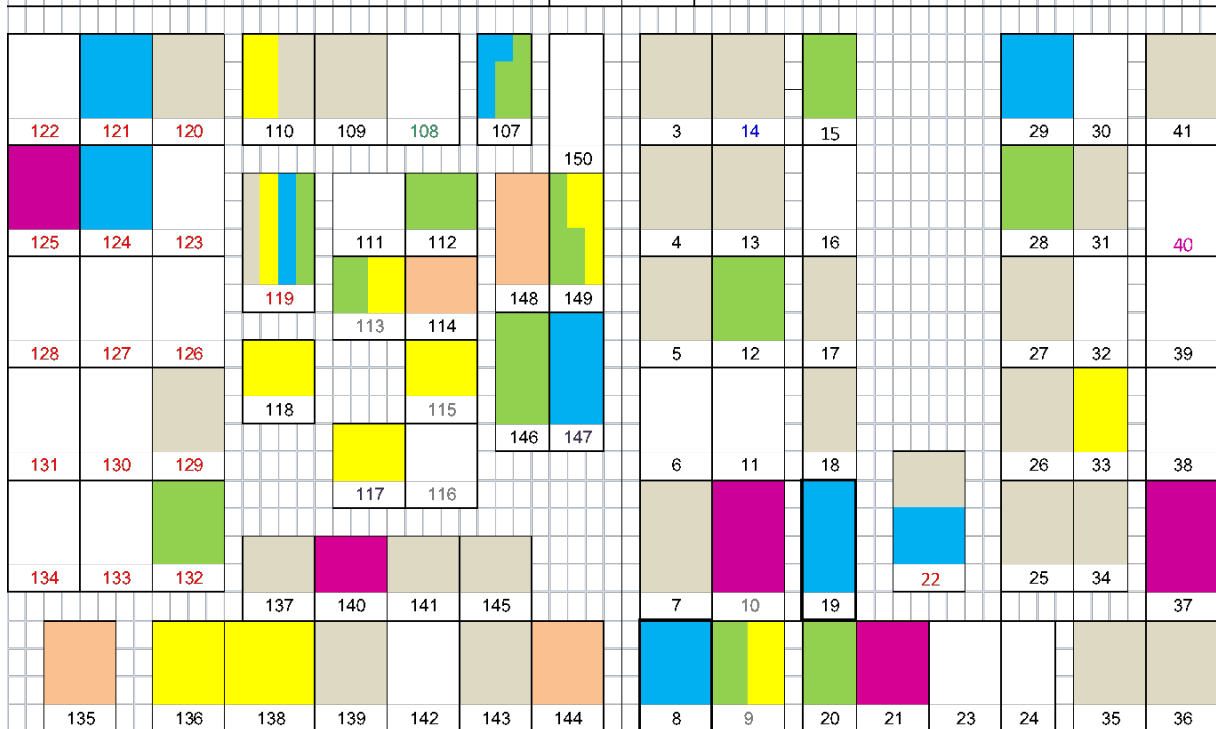
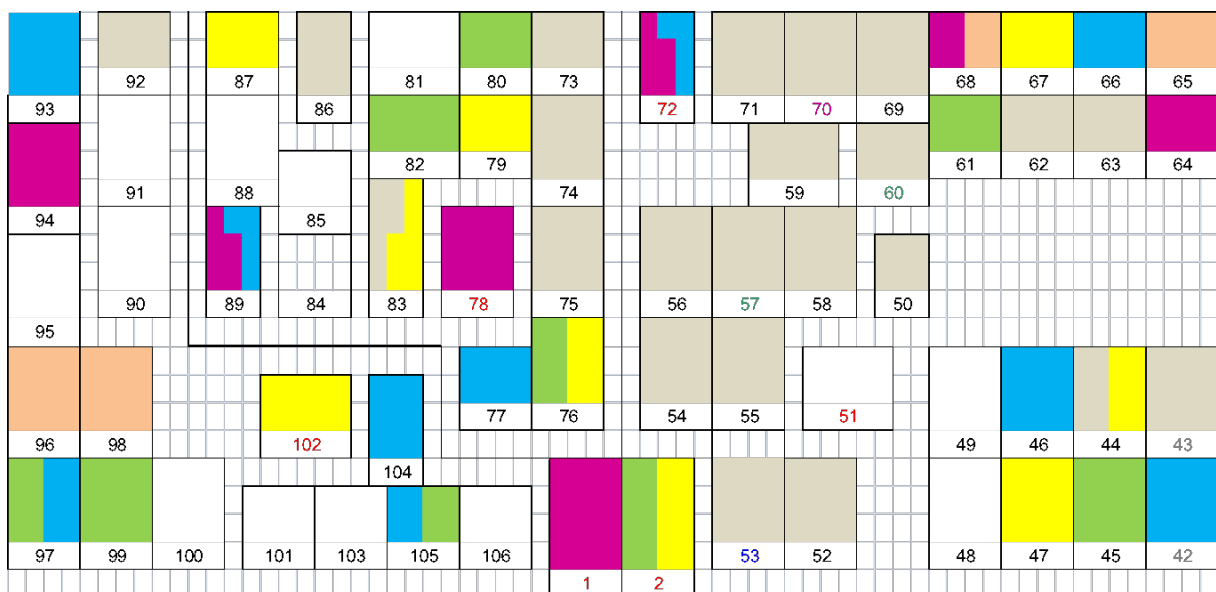




	dank
	lof
	smeken
	wijsheid
	getuigen

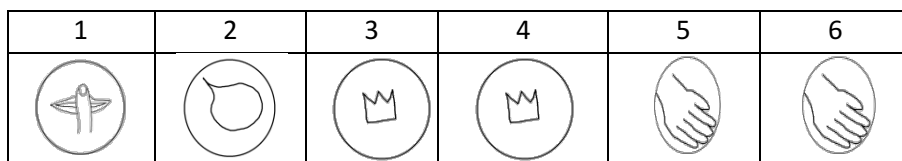
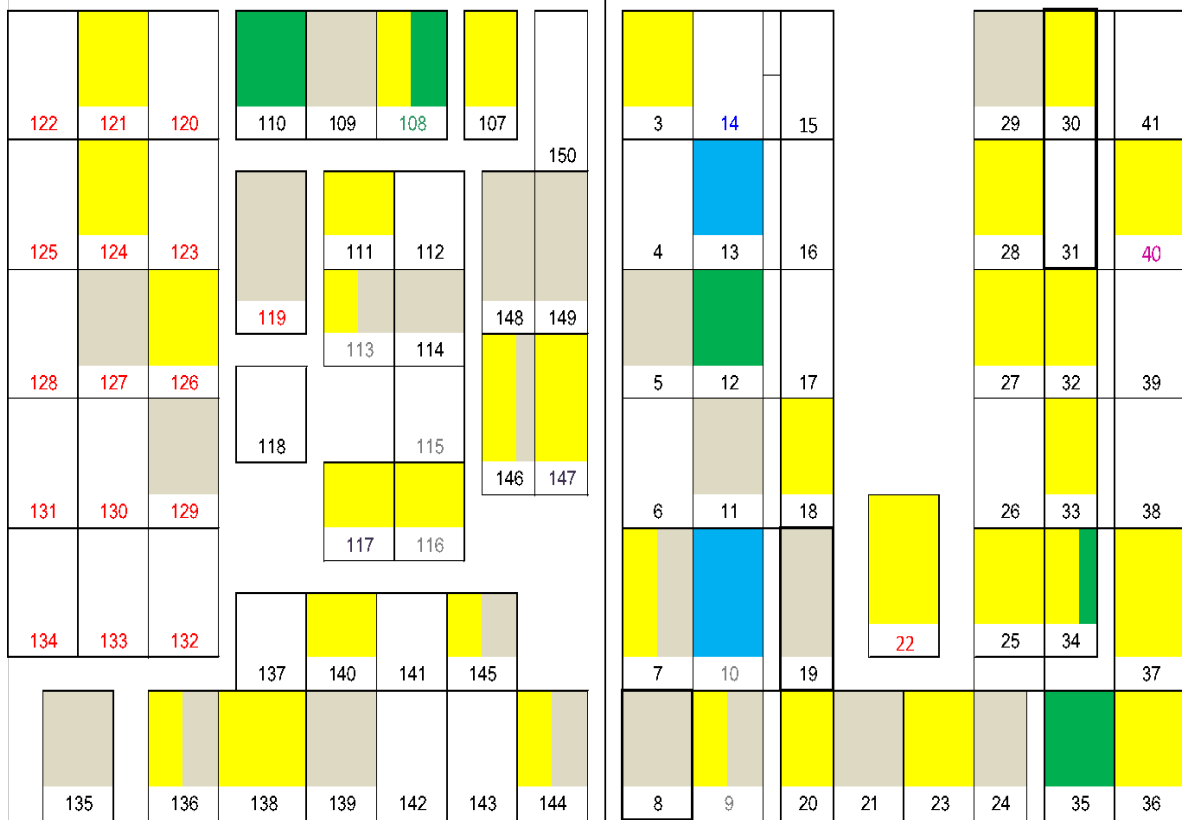
1	2	3	4	5	6
Geel	Geel	Oranje	Grijs	Groen	Groen

*Durf ook eens het spel stil te leggen om de psalm te lezen
waar je pion op staat.*



1	2	3	4	5	6

Hou er wel rekening mee dat ook de kleuren die voor twee medespelers staan niet mogen overgeslagen worden als je één van die medespelers gegoid hebt. De goede figuur is dus zowel de groene als de paarse kleur.



Hoe met jongeren spelen?

Met de psalmogram van de grondkleuren:

Je hebt nodig: pen en papier
Als een speler gooit met de dobbelsteen moet hij niet enkel zijn pion op het telraam verplaatsen, maar ook op een blaadje één zin zetten in dezelfde grondtoon als hij gegooid heeft. Dit doe je met eigen woorden.

Dus vier mogelijkheden:

- God danken
- Hem iets vragen of vragen om hulp
- iets wat je aan God of de andere spelers wilt vertellen
- iets opschrijven dat voor jou een goede raad is

Met de psalmogram van de medespelers:

Je hebt nodig pen en papier
Als een speler nu een dobbelsteen gooit schrijft hij op wat hem geraakt heeft de laatste tijd of waaraan hij moet denken.

Opnieuw vier mogelijkheden:

- Iemand die hem helpt of die het goede voorbeeld heeft. Schrijf er ook bij wat juist. Of iemand die zijn hulp wel nodig heeft, zo concreet mogelijk.
- iets waar hij het moeilijk mee heeft of iets dat hem dwars zit.
- iets dat hem raakt in de natuur
- iets wat hem vreemd is dat hem toch aanspreekt, iets van een andere cultuur. Of andere gewoontes die juist bang maken.

Met de psalmogram van Gods daden:

Opnieuw hetzelfde principe: je gooi bepaalt waarover je het hebt. Deze maal schrijven we niet neer maar komen we tot getuigenissen.

- God spreekt: Wanneer heb je je aangesproken geweten door God? Kun je iets vertellen, getuigen?
- God zwijgt: Hoe ga jij om met het gevoel die God zo weinig te ervaren?
- God helpt: Geloof jij dat God daadwerkelijk helpt? Heb je Hem al iets gevraagd? En hoe was de ervaring?
- God heerst: Hoe zie jij God als schepper? Of Hoe zie jij een rechtvaardige God?

Als je al iets besproken hebt doe je dit natuurlijk geen tweede keer.

Met de psalmogram van de situaties:

Nodig: een psalmenboek, pen en papier.

Kies vooraf een situatie waar jij je momenteel, of een tijdje geleden in bevond.

Doe het passen met één van de zes situaties uit dit spel.

Als je als speler op een psalm terecht komt met diezelfde situatie dan zeg je dat de groep en lees je samen een stukje van die psalm waar je op staat.

Daarna vertel je welke gevoelens of zaken die je herkent van in die psalm en vertel je eventueel hoe toch anders je die situatie ervaart.

Kansen om te komen tot gesprek:

Over de medespelers:

- . Welke medespelers ervaar jij in je leven?
- . Hoe ga jij om met mensen die je tegenwerken?
- . Hoe ga jij om met mensen die totaal van je verschillend zijn?
- . Ervaar jij nog dat geloven niet enkel persoonlijk is maar ook een volk kan binden?
- . Wanneer deel jij nog je geloof?

Over God:

- . In welke God geloof jij?
- . In welke God wil jij niet geloven?
- . Wat denk jij over diepgelovige mensen? Over mensen die enkel God roepen in nood? Over mensen die in jouw ogen overdrijven in één of andere zin als gelovige?

Over de verschillende situaties:

- . Ben jij eens onheus behandeld? Hoe heb je dit verwerkt? Kwam God te pas?
- . Met welke schuldvraag kun jij leven waarbij je met schroom tot God nadert?
- . Wat betekenen plaatsen van gebed voor je?
- . Wat noem jij gezegend zijn?
- . Bij wie kun jij terecht als je tegenslagen kent? Is dit ook bij God?
- . Welke zekerheden ken jij in je leven?
- . Waarin geloof je rotsvast?

Lees een psalm omwille van een symbool en spreek samen over dit item.

Kansen om te komen tot gebed:

Bij de medespelers:

- . Kies een symbool van medespeler. Benoem die medespeler zoveel mogelijk.
Voorbeeld: natuur, de bomen, de zee, de dieren...
Voorbeeld: de ambetante op mijn werk, de spotter in de buurt, diegene die aan mijn rechten knaagt...
Bid er dan voor.

- . Zoek een psalm op typisch voor die medespeler en lees die samen.

Bij het Godsbeeld:

- . Lees een psalm. Ventileer hoe jij staat tegenover dat Godsbeeld. Kom tot stilte en herhaal korte zinnen die je getroffen hebben vanuit de psalm of vanuit het gesprek.

Over de verschillende situaties:

- . Ga samen naar een stille ruimte en draag elkaar in die stilte.
- . Zing een lied.
- . Leg een flap in het midden krabbel er woorden op omtrent pijn, je schuldig weten, je onschuldig getroffen zijn. Laat een stilte en kom dan tot voorbeden.
- . Leg een bloem of steek een kaars aan. Denk aan gezegend zijn, verlangen en vertrouwen. Spreek in de groep woorden van geloof, lof en dank.

Waarom dit spel?

Denk niet dat je bij het eenvoudige spel alles gezien hebt van thema's die terug te vinden zijn in de psalmen. Het is slechts een samenvatting om het geheel te begrijpen.

In de vijfde psalmogram gaan we dieper in op de details.

Je ziet er hoeveel vormen van tegenwind er zijn. En tegelijk zie je ook hoe geraffineerd de tegenstander te werk kan gaan.

Wie zijn de vijanden?

Het kan een bezetter zijn van het land.
Of een vijandig volk in tijden van oorlog.
Of iemand die je pest of het moeilijk maakt.
Het kan ook diegene in jezelf zijn die je verderaf brengt van God en meer aan zichzelf denkt. Het kan de strijd in jezelf voorstellen. Het kan ook de omgeving zijn die je keuzes niet vergemakkelijkt.

Naast die vijand het je ook de mensen met andere leefgewoontes.
Zie de ongelovige in de psalmen niet als iemand die niet gelooft. Soms is het de andersgelovige, maar meestal die mens die zich

Spel 4: Spelen met de vijfde en zesde psalmogram.

Met dit spel maak je een overgang naar het grote spel: Psalmleggen.

Speel dit spel zoals "Spel 2" met deze bijkomende spelregel:

Je hebt voor dit spel zeker een psalmenboek nodig!

Je ziet nieuwe symbooltjes. Nu speel je zoals gewoonlijk.

Als een speler terechtkomt met zijn pion op een symbooltje neem je de dobbelsteen. Als je een 1 gooit mag je kiezen of je die psalm samen leest of niet. Bij 2 tot 5 moet de speler één stapje terug zetten.

Bij een 6 ben je verplicht de psalm eens samen te lezen.

De nieuwe symbooltjes zijn de volgende:



De belagers



De leugen die je stuk maakt



laster



De zonde



Ingesloten zijn



Een net of een kuil, een val



De afgoden



Het ongeloof, de ongelovige



De vijand wordt enkel genoemd



Gods vijand



Geweldenaars



Onderdrukker, tiran



Ze spotten met me



hoogmoed



De weg van het onrecht, de boze



Als door een dier beslopen



De dood of bijna dood



storm



Je ziet dat

Dezelfde figuurtjes zie je in verschillende kleuren. Bij het grote spel zullen die symbolen slechts één kleur hebben en blijven ze dus die verschillende inhouden hebben.

Anders zou het onmogelijk worden om er nog een spel van te maken.

Waarom dit spel?

Denk niet dat je bij het eenvoudige spel alles gezien hebt van thema's die terug te vinden zijn in de psalmen. Het is slechts een samenvatting om het geheel te begrijpen.

In de zesde psalmogram gaan we dieper in op andere details.

Je ziet hoeveel vormen er van "armen" zijn.

Wie zijn de armen?

Het kan de arme mens zijn, de weduwe en de wees.

Ofwel is het de arme voor God:

De rechtvaardige . De mens die rechte wegen gaat.

Een andere arme voor God is de gezalfde of in oudere betekenis de koning die God gekozen heeft.

Dit is opnieuw een spel dat een overgang maakt naar het grote spel.

Speel dit spel zoals "Spel 2" met deze bijkomende spelregel:

Je hebt voor dit spel zeker een psalmenboek nodig!

Je ziet nieuwe symbooltjes. Nu speel je zoals gewoonlijk.

Als een speler terechtkomt met zijn pion op een symbooltje neem je de dobbelsteen. Als je een 1 gooit mag je kiezen of je die psalm samen leest of niet. Bij 2 tot 5 moet de speler één stapje terug zetten.

Bij een 6 ben je verplicht de psalm eens samen te lezen.

De nieuwe symbooltjes zijn de volgende:



De rechtvaardige, diegene die rechte wegen gaat.



De arme, de wees, de weduwe, de lijdende mens



De arme voor God, de dienaar



De koning



David, de gezalfde, de zoon, de Messias...

(In het grote spel krijgen die symbolen ook andere betekenissen mee. Ik heb alleen gekeken om de goeie te vervangen door meer details mee te geven.)

Spel 5: Spelen met de psalternoster.

De Paternoster is ontstaan vanuit de behoefte van mensen om eenvoudig te bidden. Tot in de middeleeuwen baden bepaalde kloosterlingen dagelijks de 150 psalmen. Opdat ook andere mensen zo zouden kunnen bidden werden de psalmen geleidelijk vervangen door kortere gebeden met onder andere het bidden van het "onze Vader". Dit had een succes mede dankzij de uitvinding van de boekdrukkunst. Later kon ieder de Paternoster bidden doordat de te lezen zinnetjes vervangen werden door "wees gegroetjes". Zo kon ieder uiteindelijk meebidden, ook de ongeletterde. Een volledige rozenkrans telt 150 wees gegroetjes, dit verwijst nog naar de 150 psalmen...

En daarom wilde ik een spel ertussen waarin teruggegaan wordt naar het oorspronkelijke. Door een aantal woorden toe te voegen aan elke psalm hoop ik dat op die manier bepaalde thema's van psalmen de psalm zouden oproepen om die met flarden te kunnen bidden zonder tekst voor je te hebben.

Door ze per hoofdthema in een ander kleur te steken zie je de teneur van een reeks psalmen.

Ik heb ze in vier kransen verdeeld: dit volgens de 5 boeken (het derde en vierde boek staan samen op de derde krans).

Het spel gaat als volgt:

Je legt de vier kransen in het midden van de tafel.

Elke speler zet een pion op één van de kransen.

Daarnaast worden de tegels gebruikt met de psalmen erop.

Die worden goed geschud. Elk krijgt blind 20 tegels.

Elk legt om beurten een tegel zichtbaar. Op die tegel vind je symbolen, op het raster hieronder welk kleur er overeenkomt met welke symbolen.

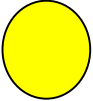
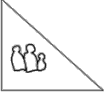
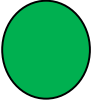
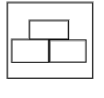
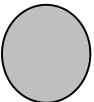
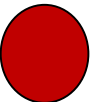
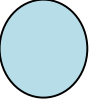
Je mag je pion 4 psalmen verplaatsen. Alle aanpalende psalmen ook met totaal andere getallen tellen. Zo kun je ook op boek vijf op psalm 150 terecht komen en oversteken naar de andere kant.

Als je op een psalm terecht komt die past krijg je die psalm in jouw veroverde stapel. Kun je niet dan mag de andere spelers alsnog hetzelfde proberen met hun pion (de speler rechts van je mag eerst een poging ondernemen. Na je beurt zet je linkerbuur jouw pion op een andere krans op een willekeurige plaats.

Als je met meerderen speelt mogen er slechts twee pionnen op een krans staan...

Wie haalt de meeste psalmen binnen?

Je kunt het ook eenvoudiger spelen door enkel te kijken naar het kleur dat die psalm gekregen heeft en niet meer te letten op de symbolen.

Eer   	Vertrouwen   	Deugden   	Bron   	Verlangen   
Red me   	Onschuld   	Gered  	Rechter   	Pijn   
Wijsheid   				







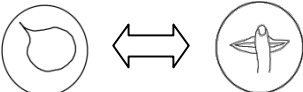
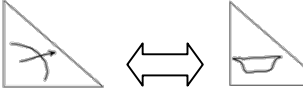
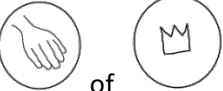


Materiaal

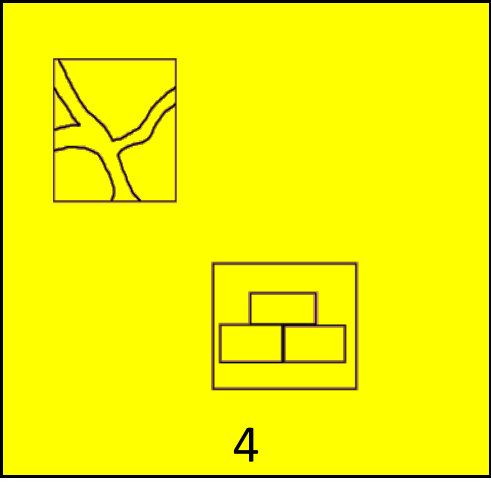
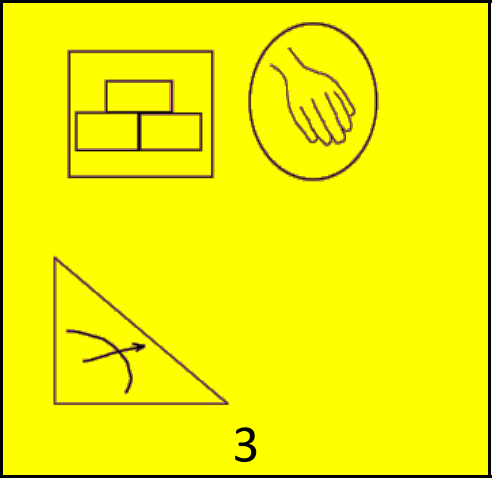
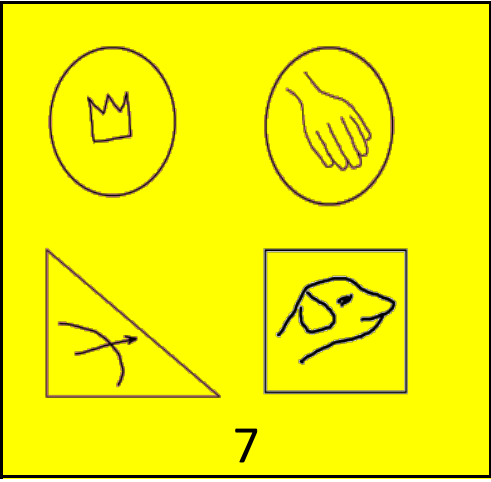
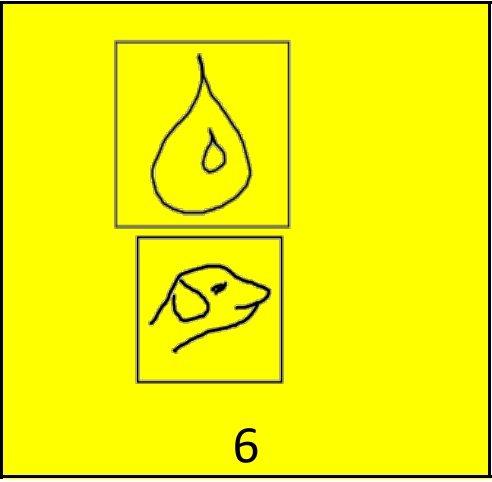
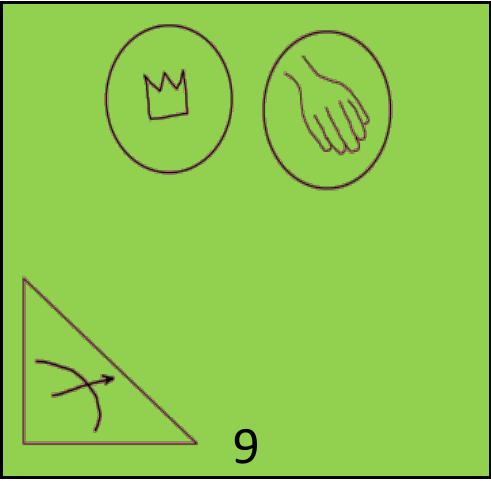
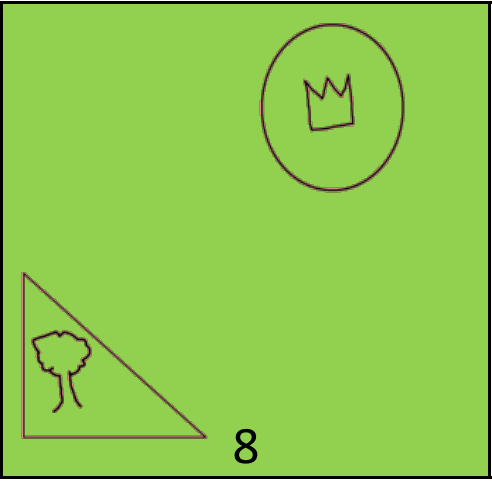
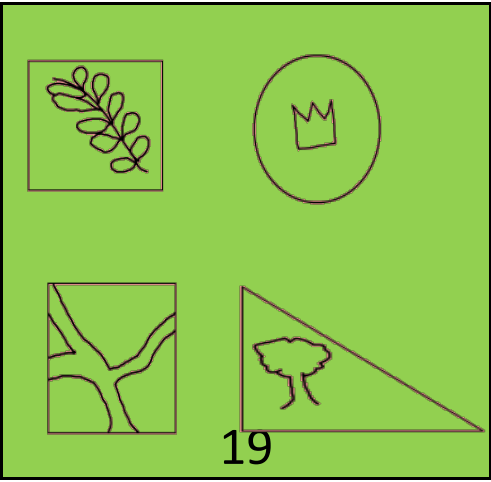
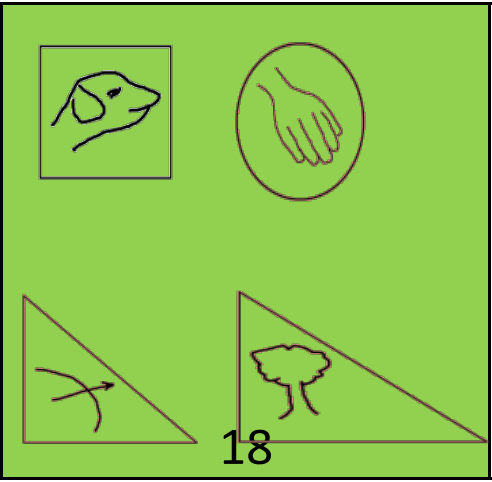
Spel 1

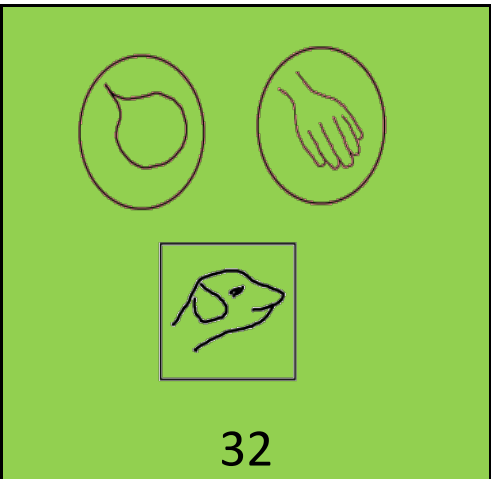
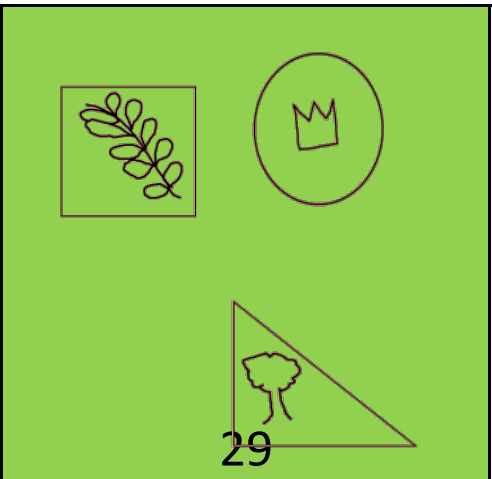
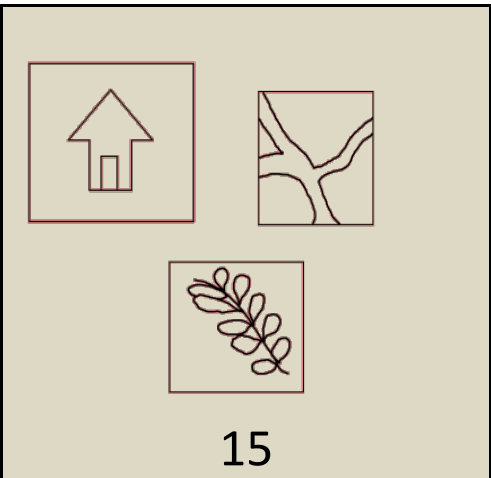
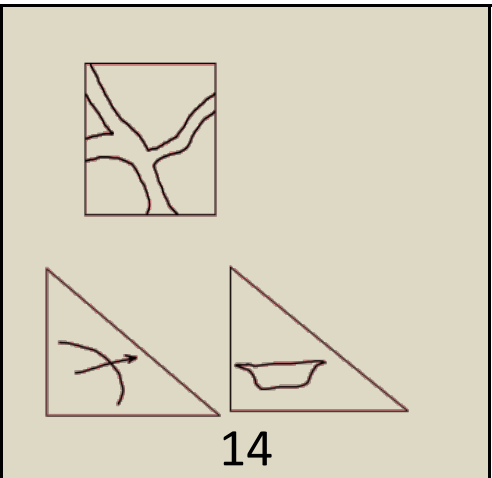
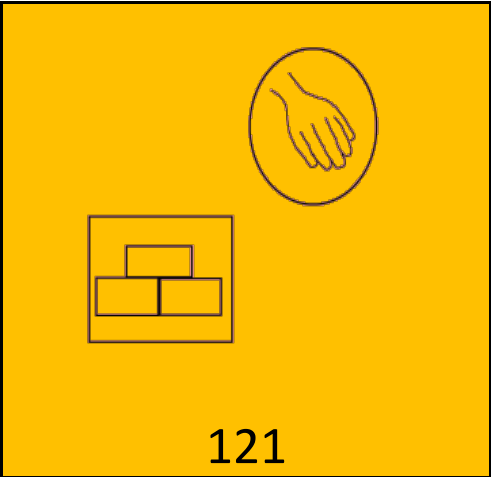
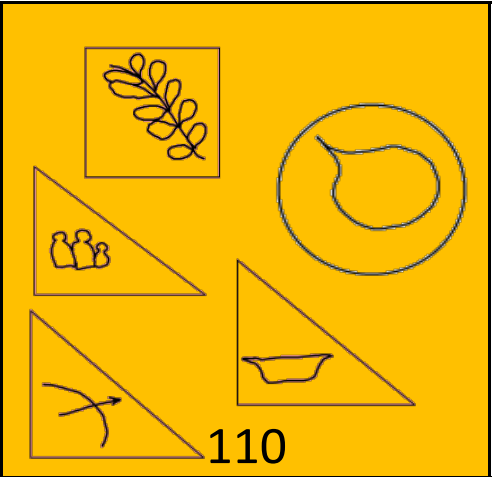
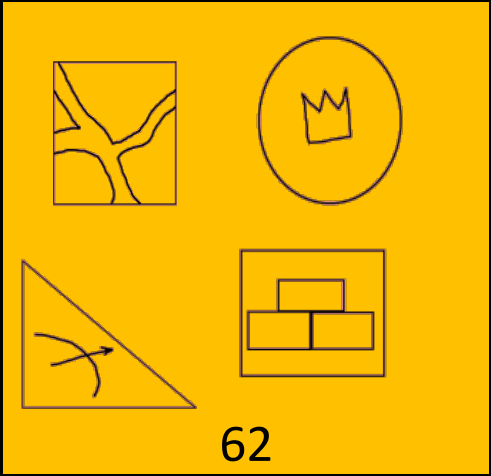
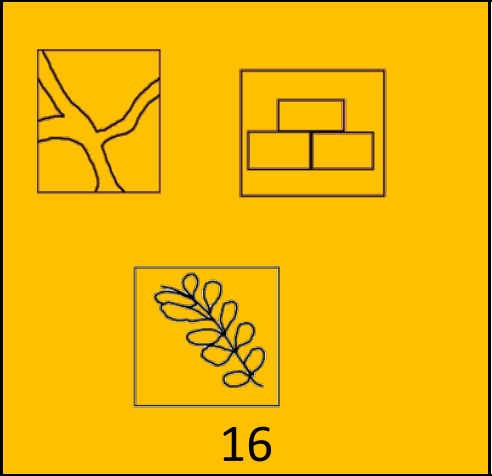
de tegels en het telraam

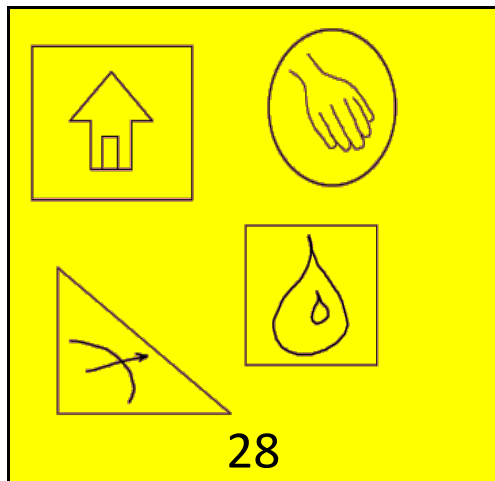
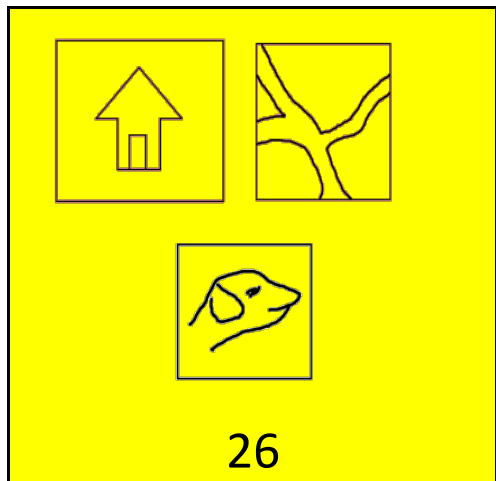
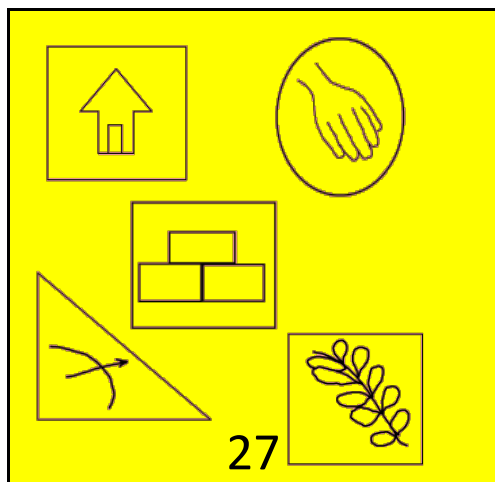
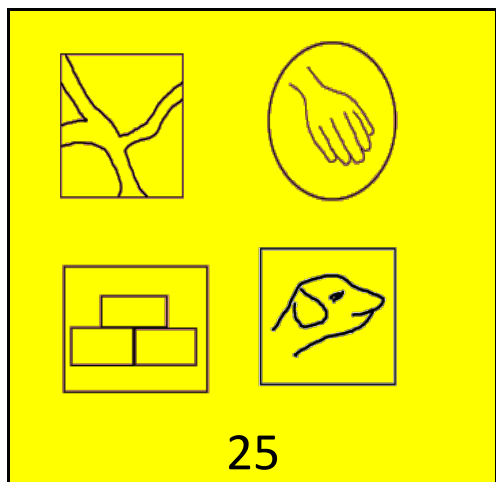
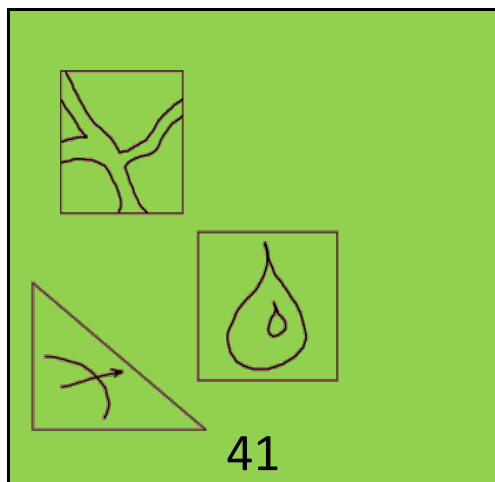
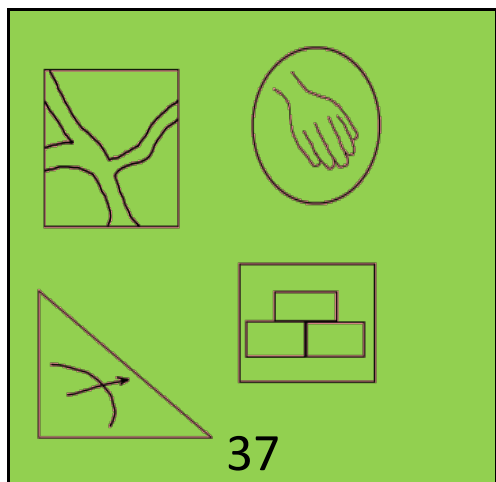
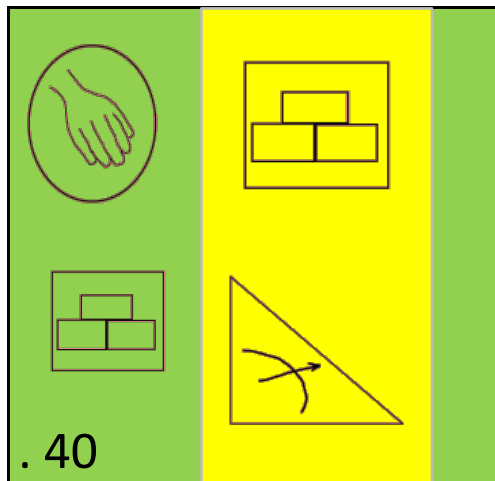
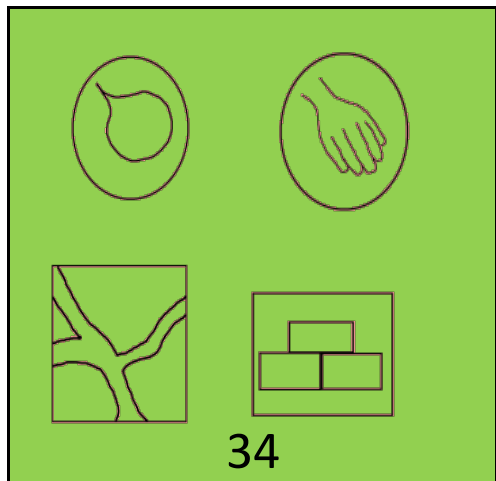
het overzicht:

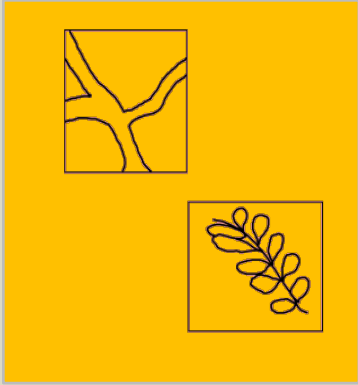
 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 Of aan ander kleur: +1 + eindscore oneven	 Aan eigen kleur: +1 Aan ander kleur: +1 Of aan ander kleur: +1 + eindscore even	 +2   
Zelfde symbool: +1	Ik kies: Je mag spelregels die hierrond staan combineren. Begin met enkele spelregels en eenmaal die gewoon combineer je ze met andere.	  Extra tegel trekken
 niet aan  of - 5 punten	 of aan  : +2 punten	

de kanskaarten: Zie Excel document "opdrachtkaartjes". Kopieer bladzijde 1 en 2 recto verso.

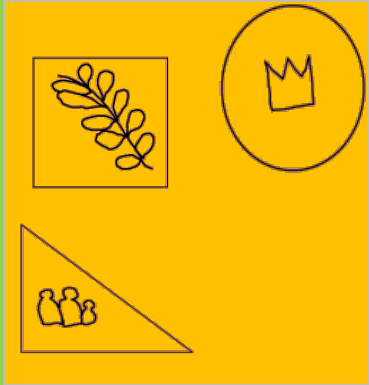




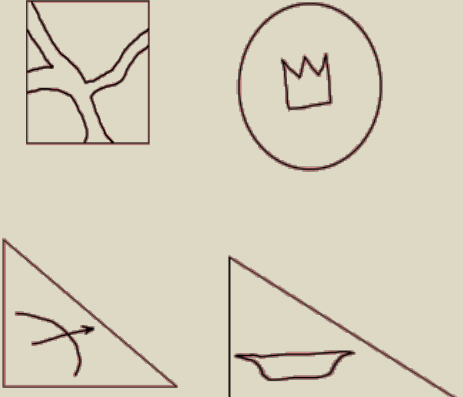




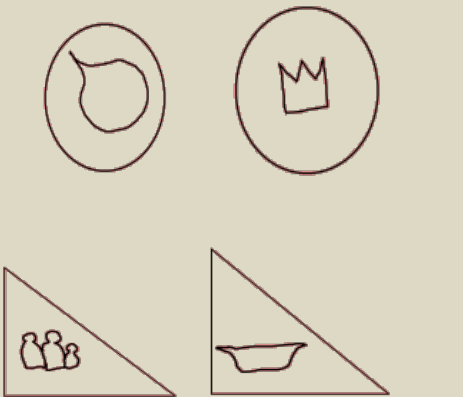
101



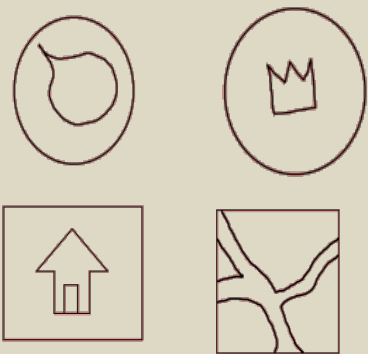
105



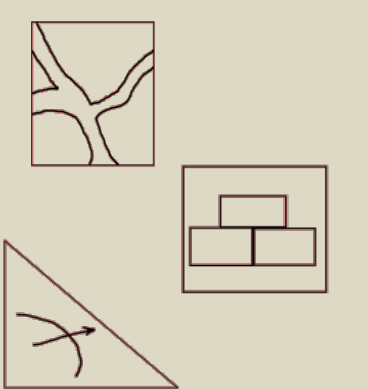
1



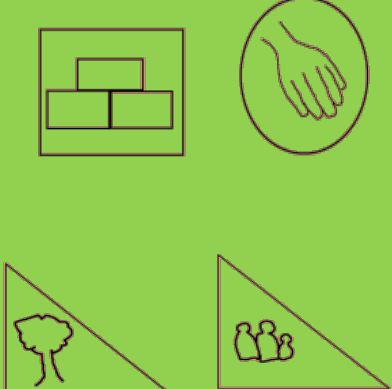
2



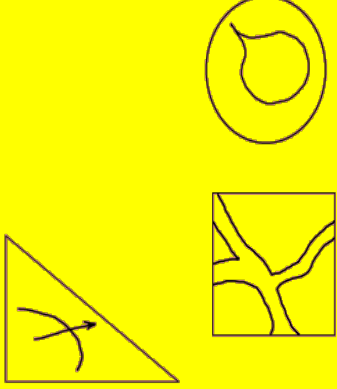
50



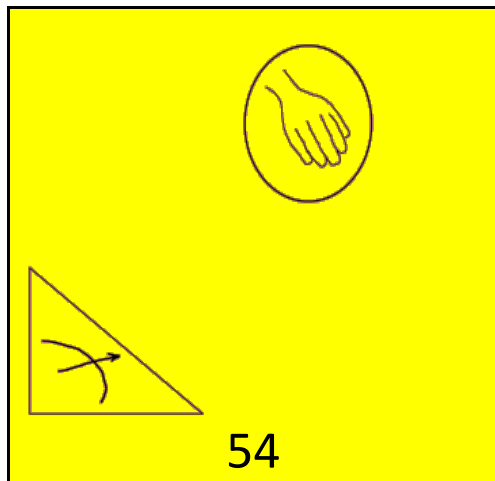
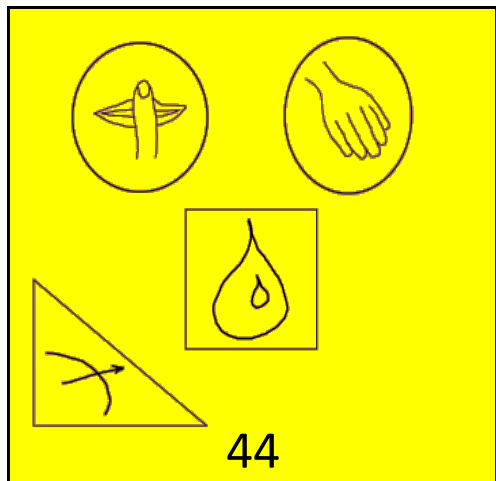
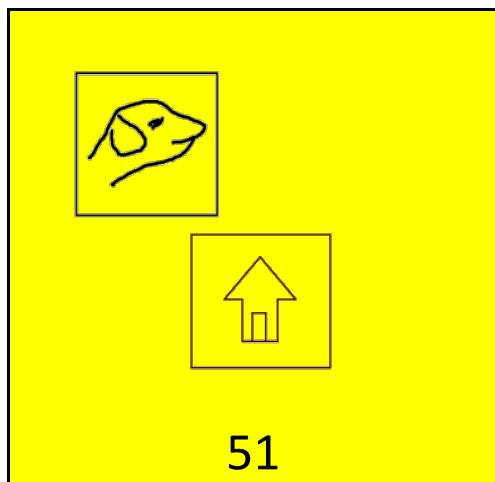
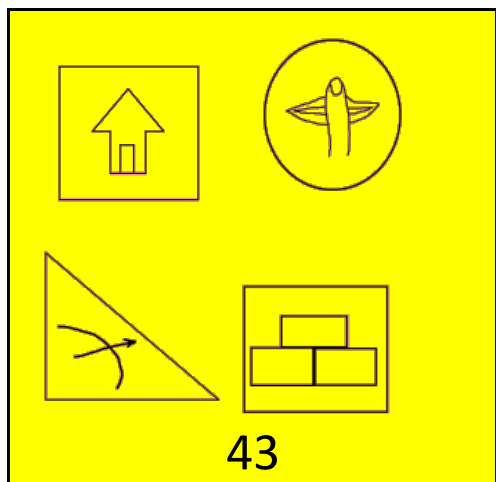
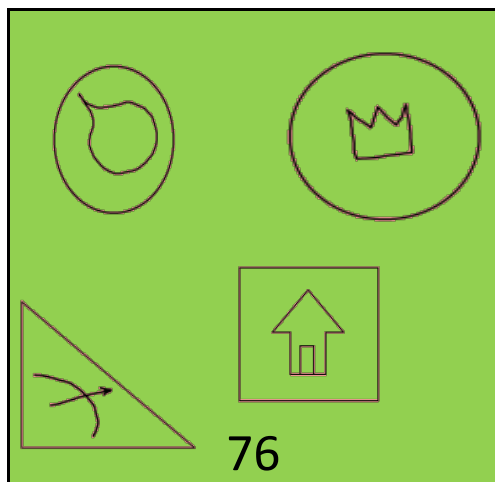
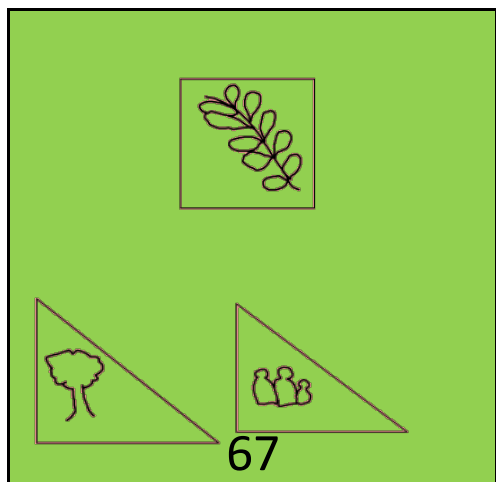
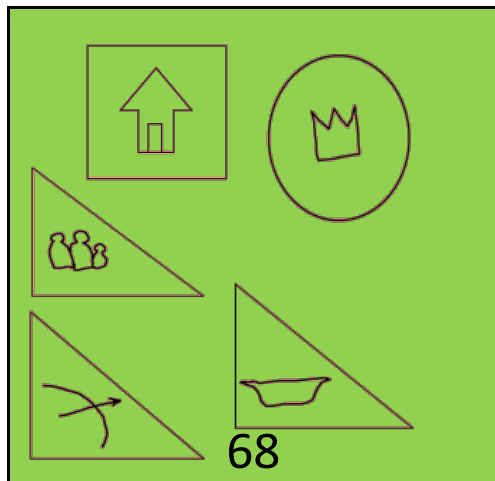
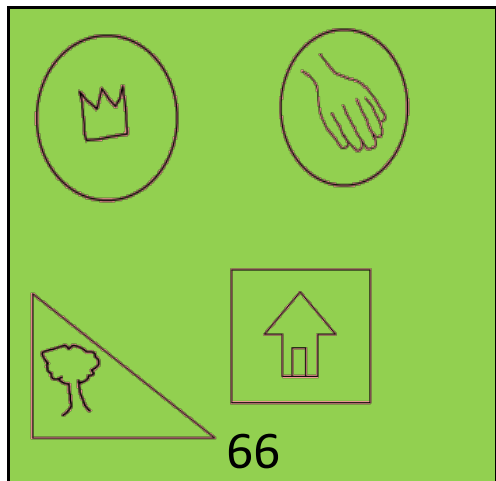
52

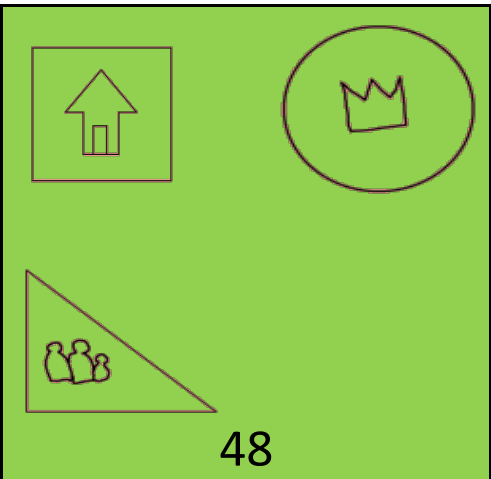
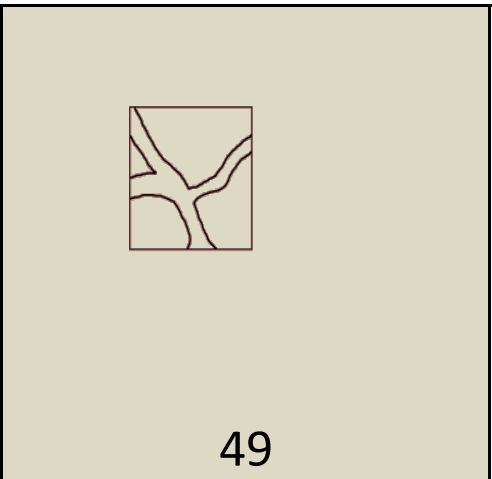
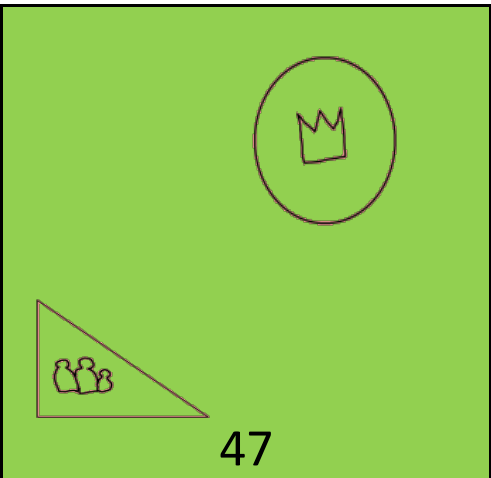
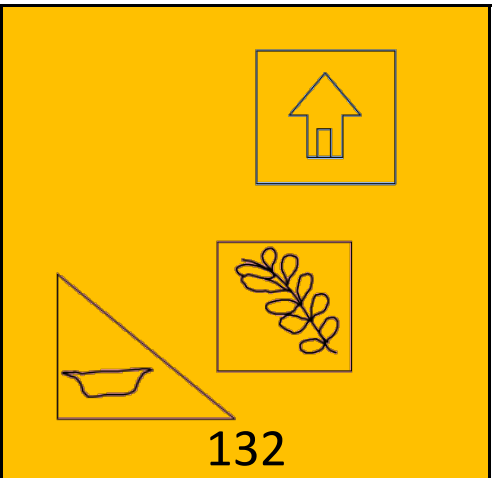
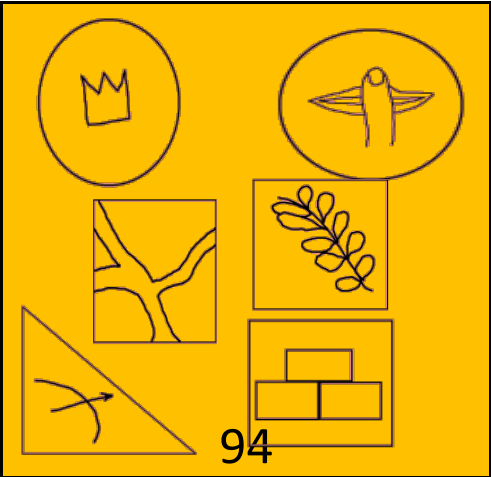
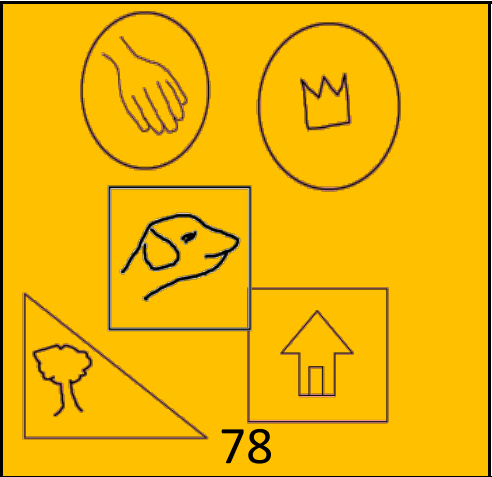
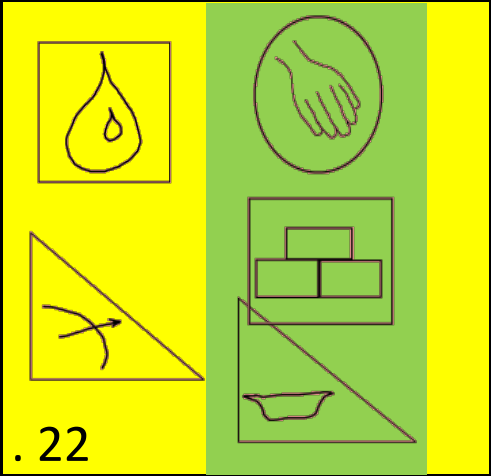
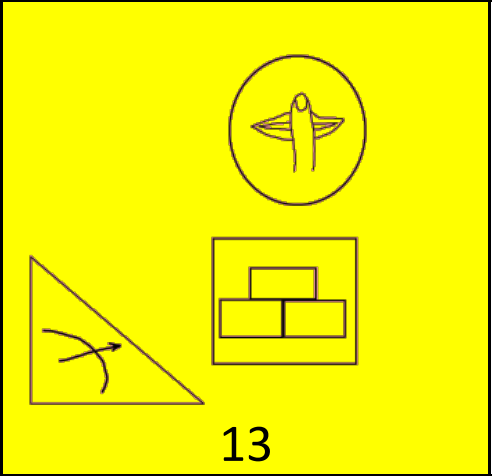


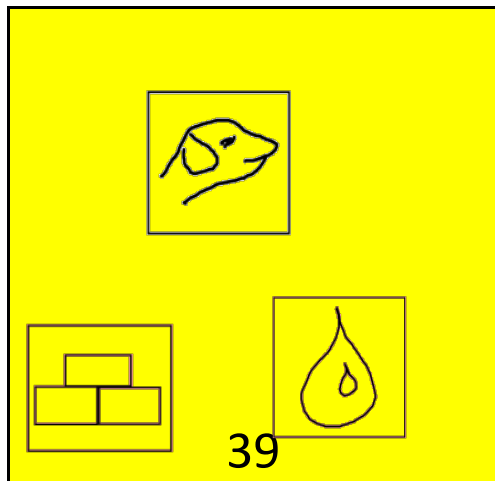
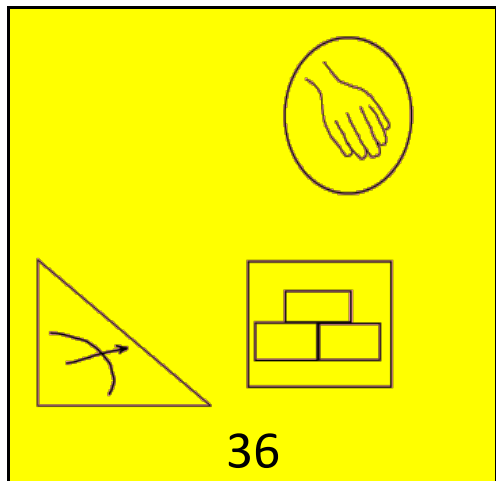
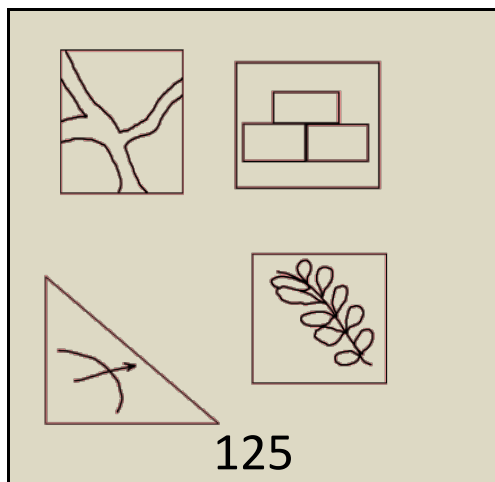
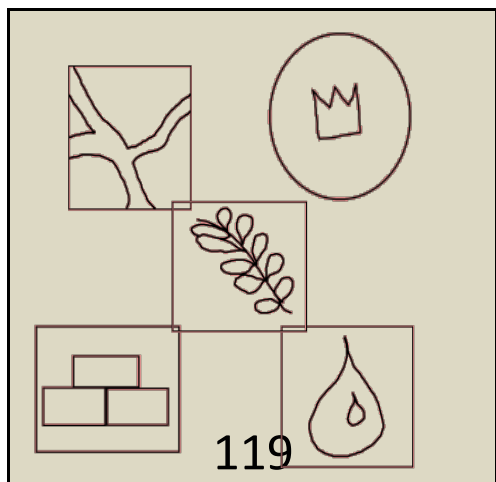
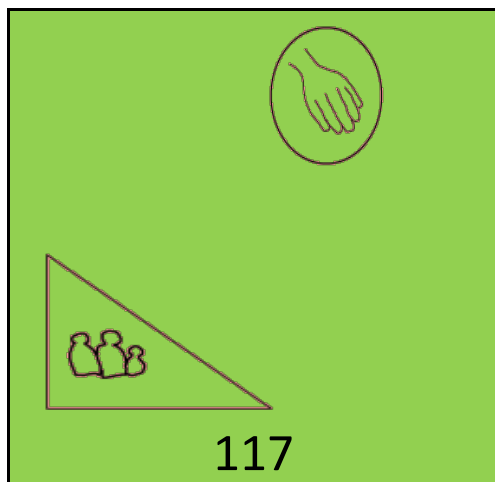
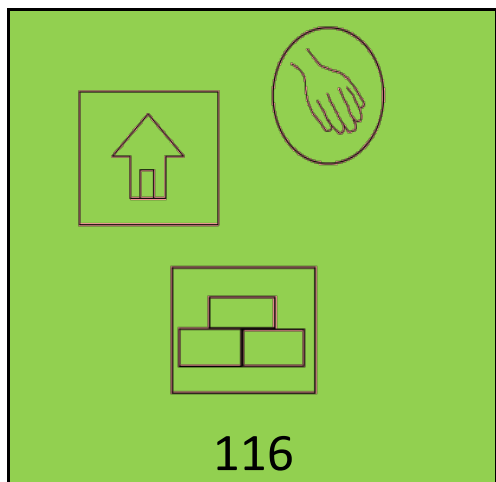
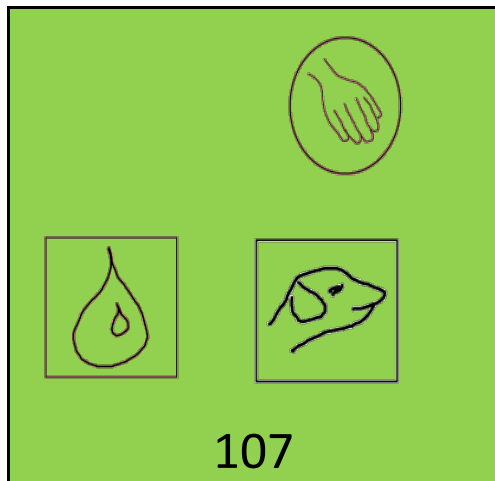
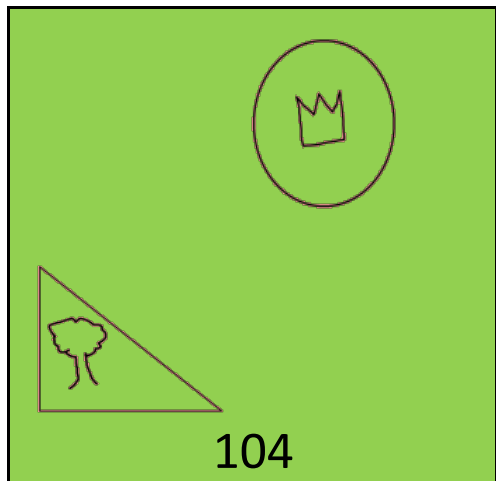
33

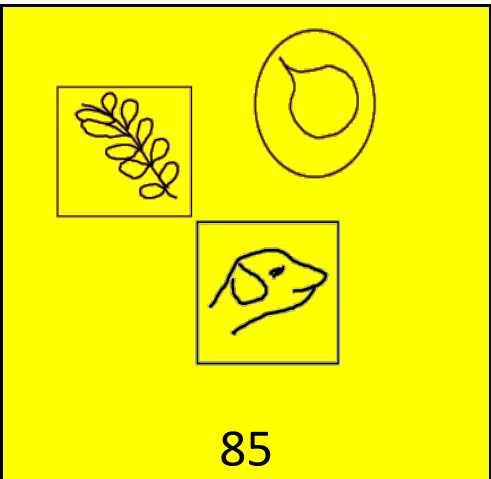
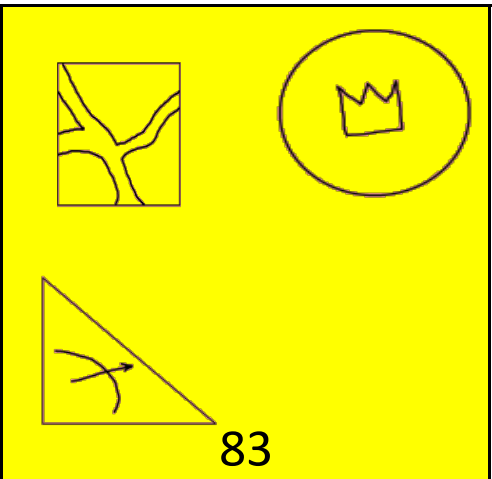
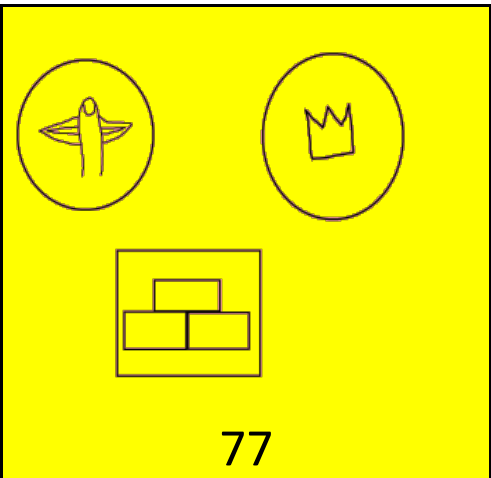
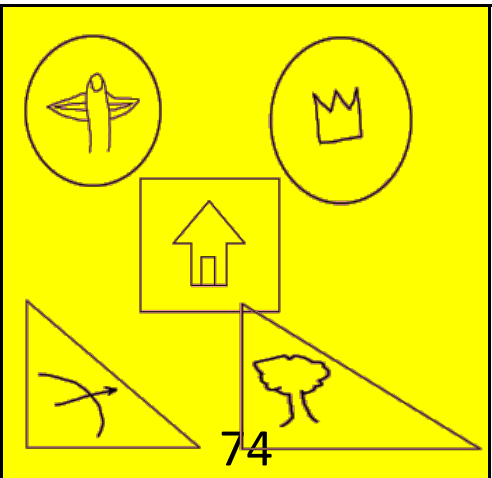
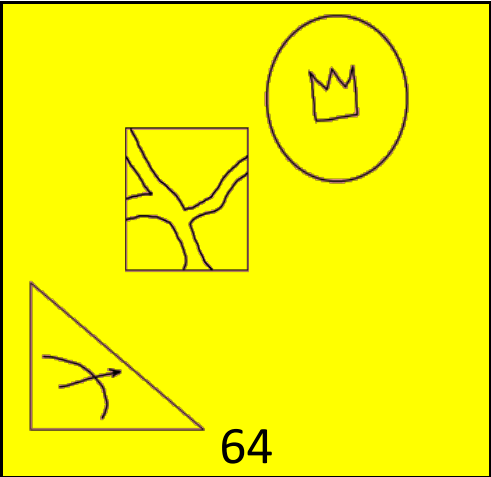
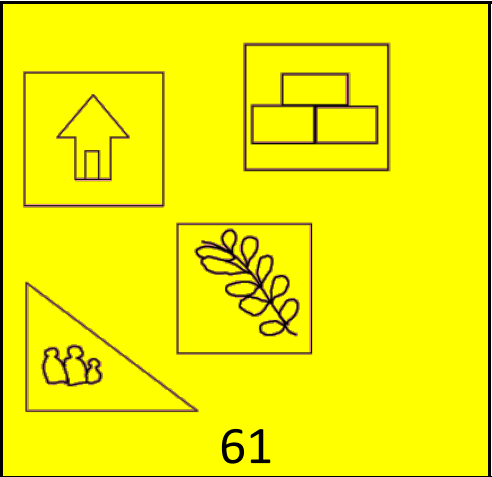
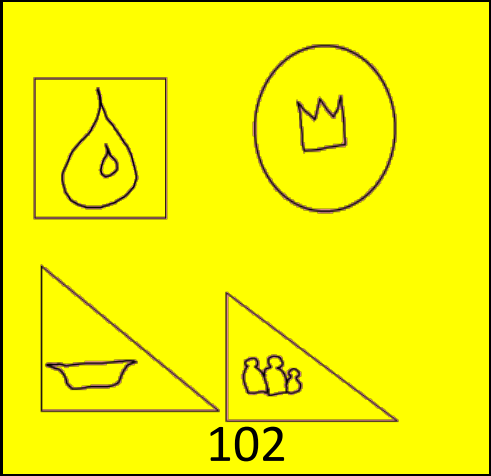
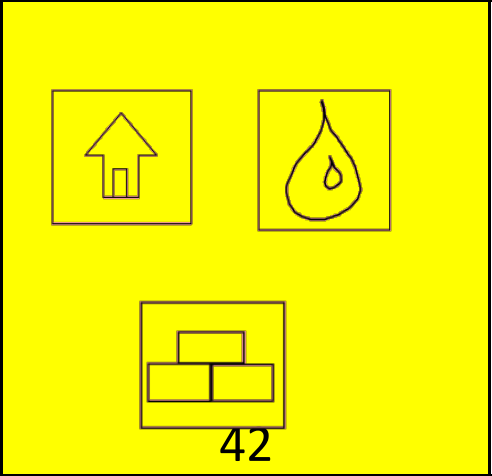


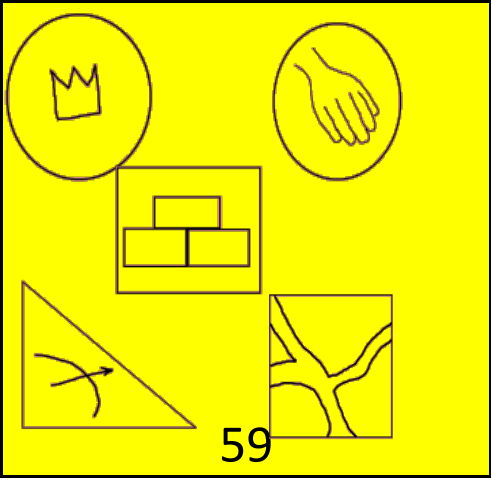
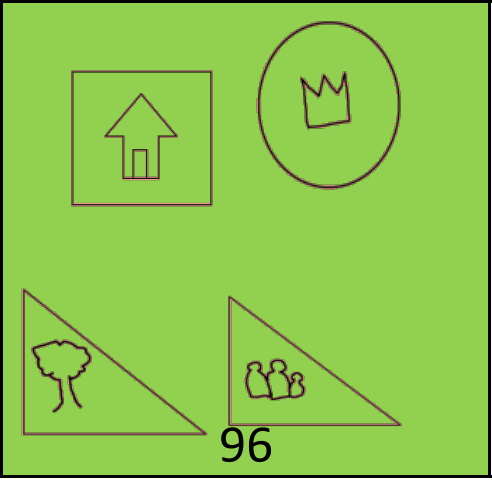
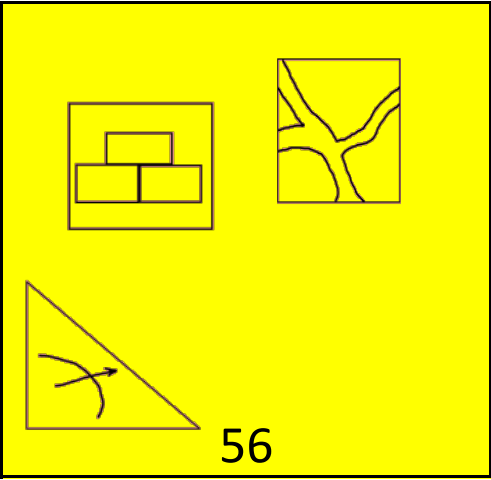
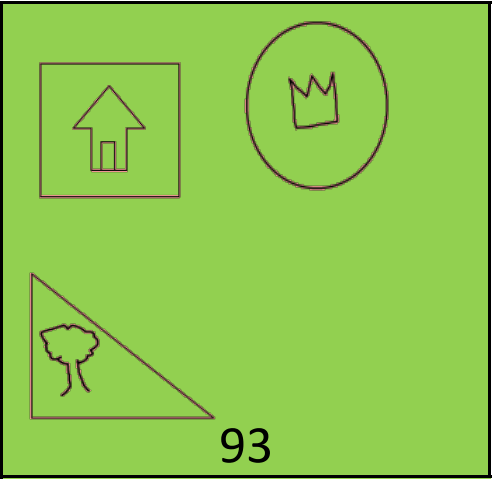
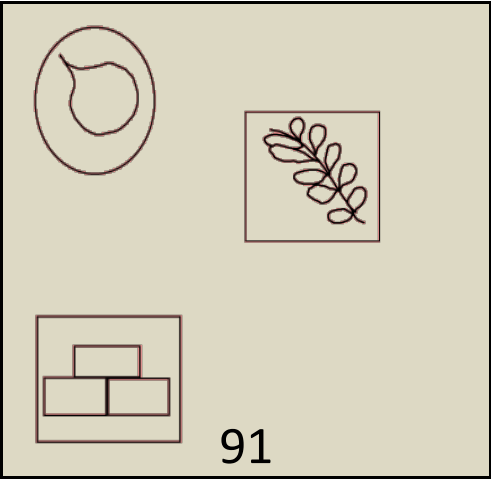
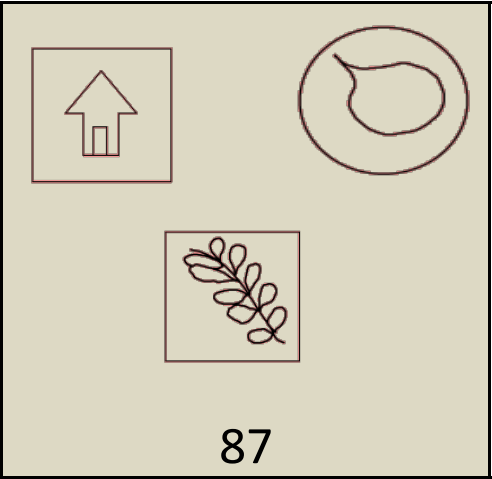
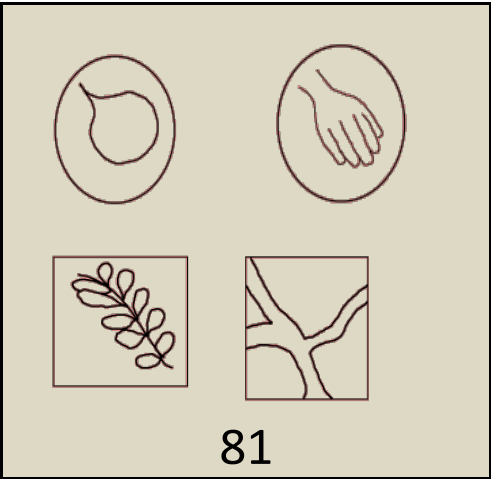
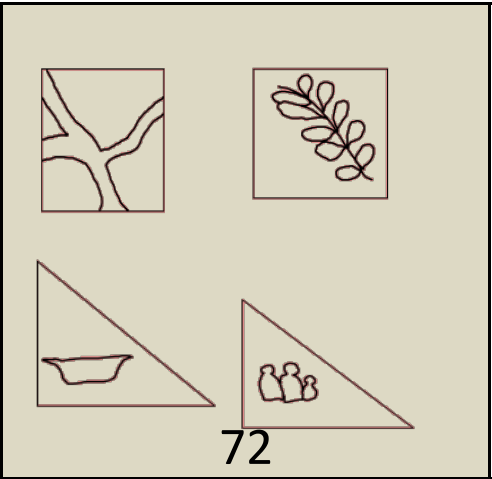
12

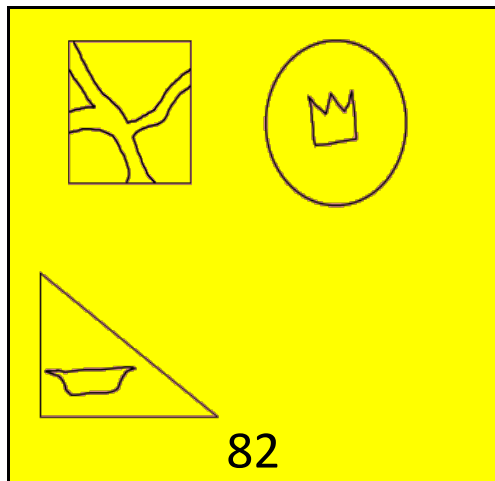
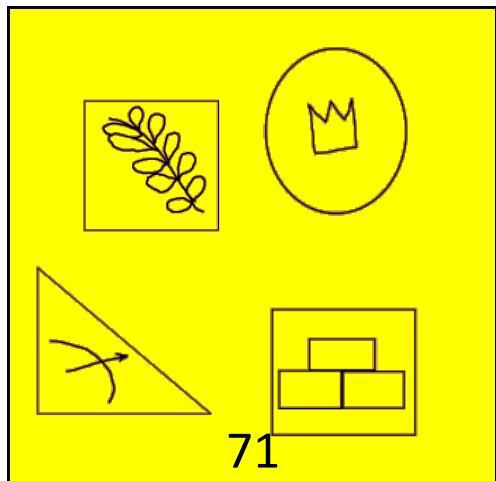
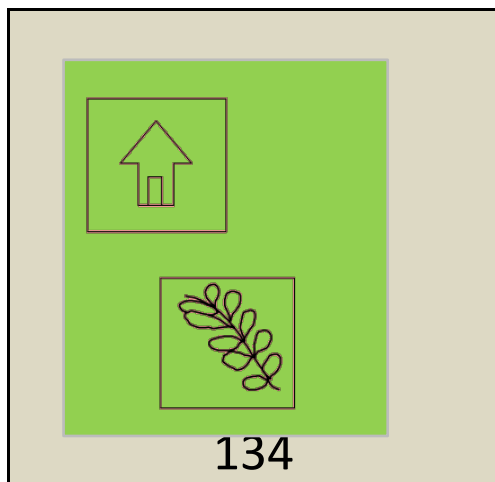
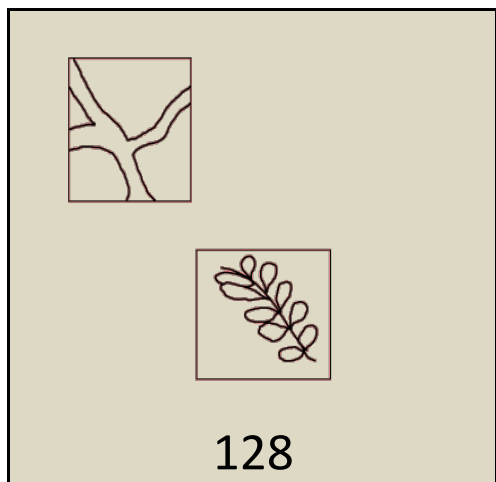
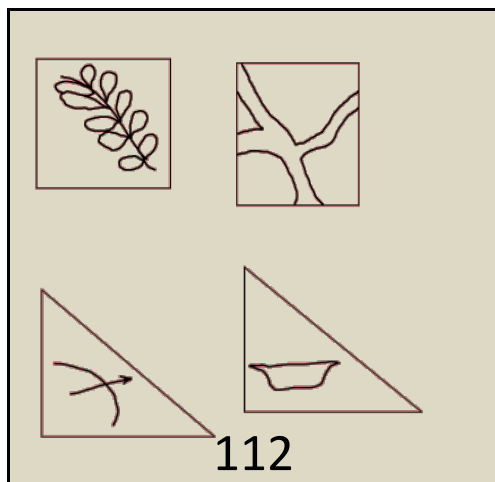
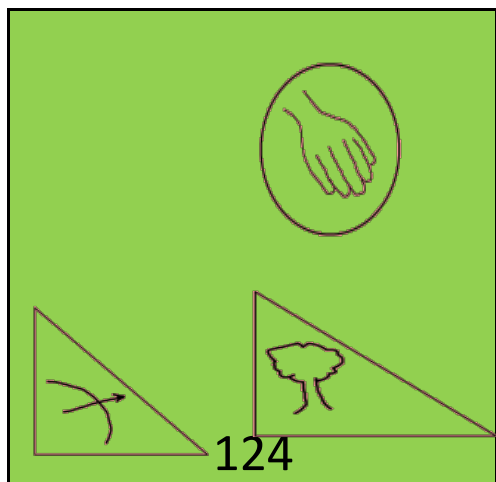
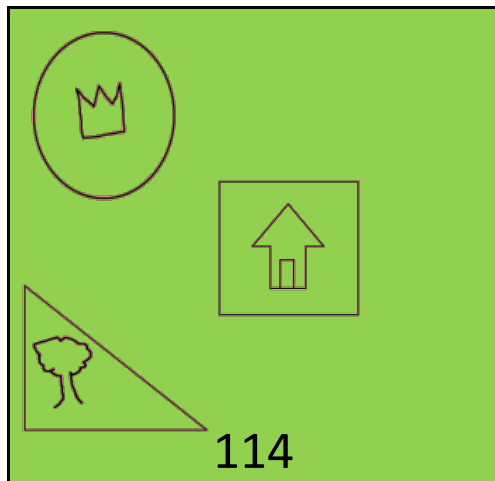
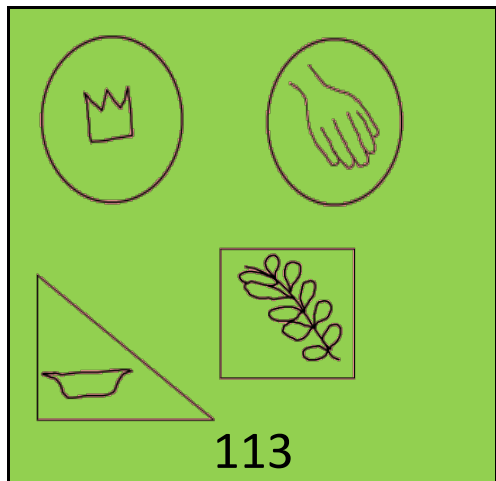


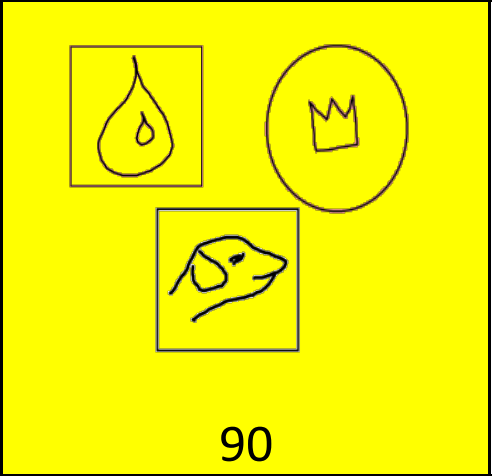




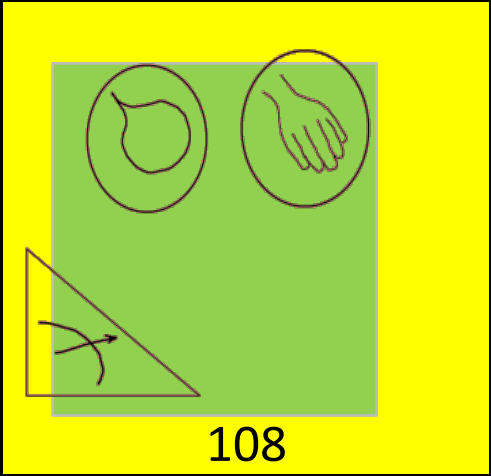




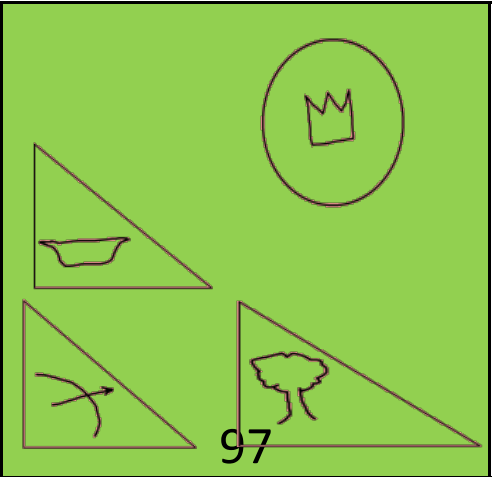




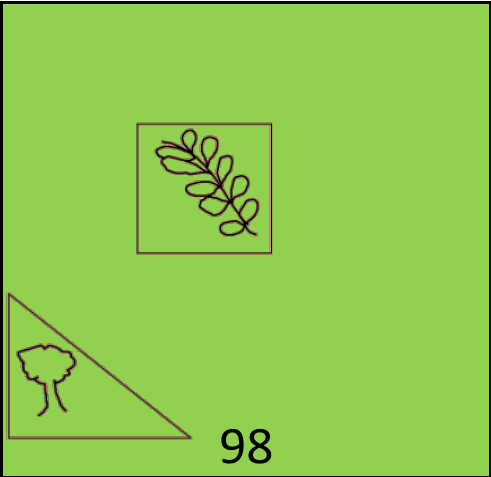
90



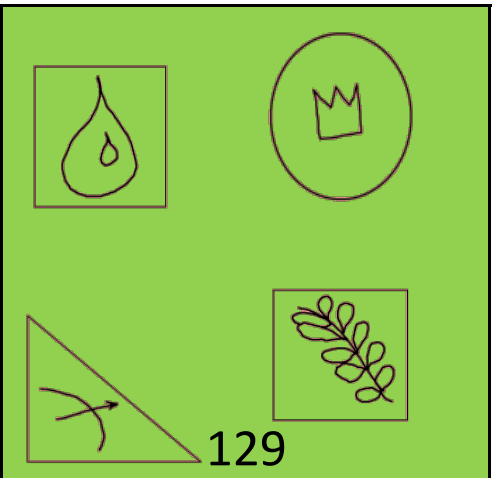
108



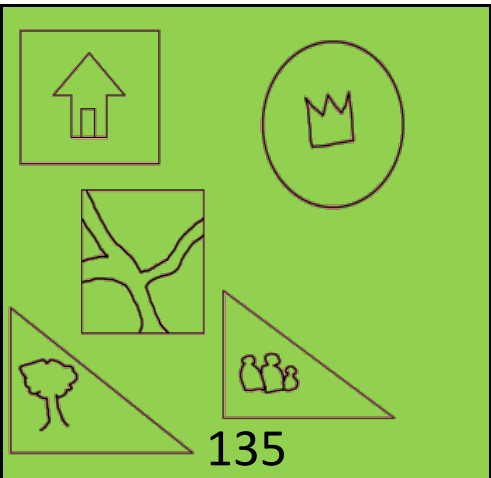
97



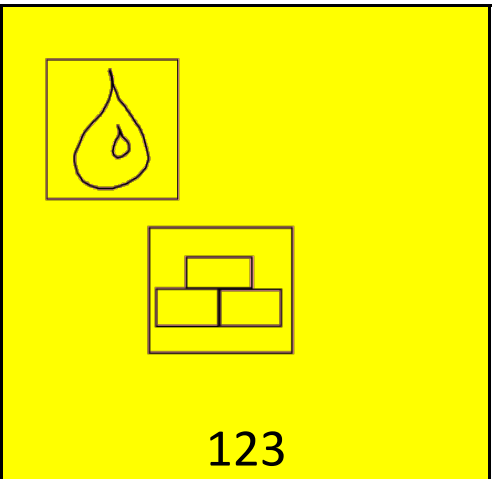
98



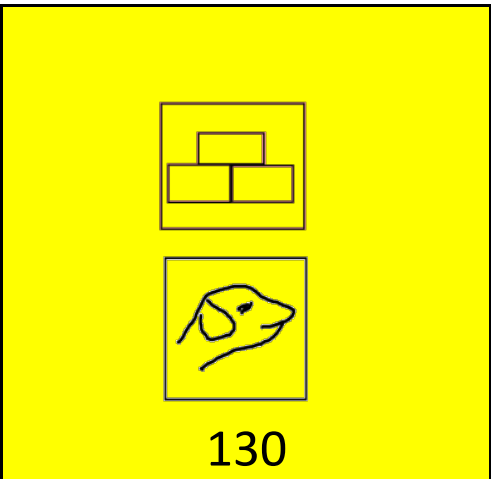
129



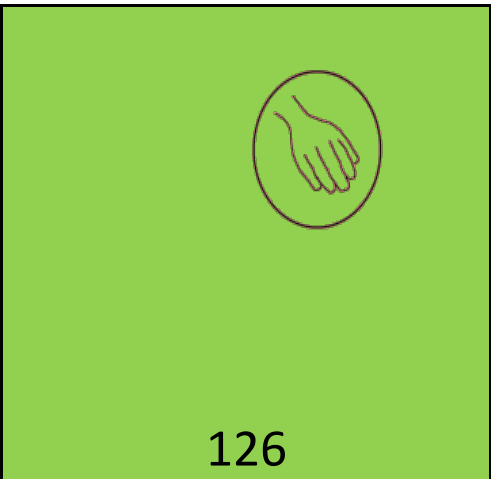
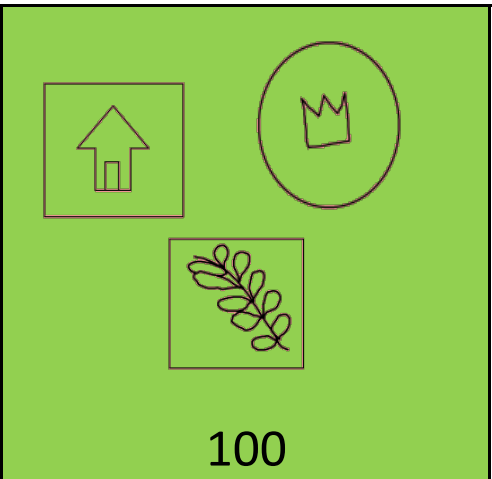
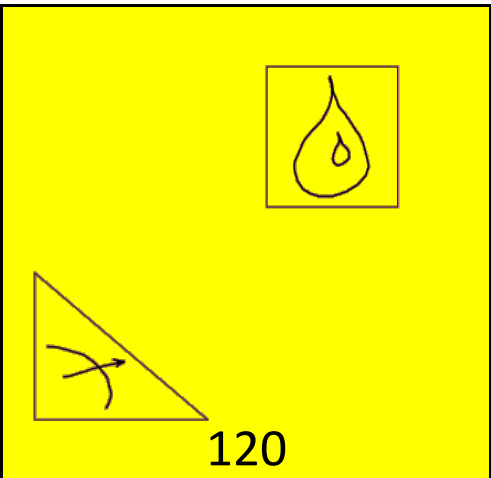
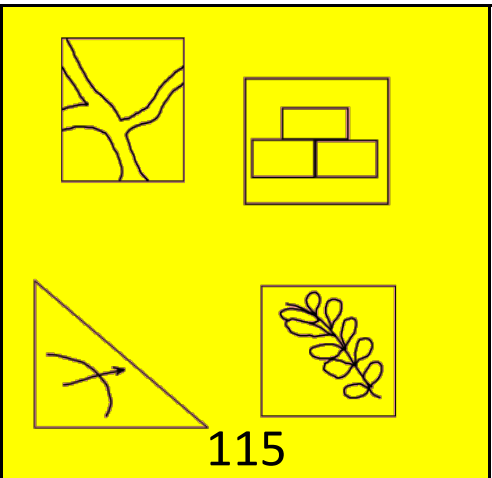
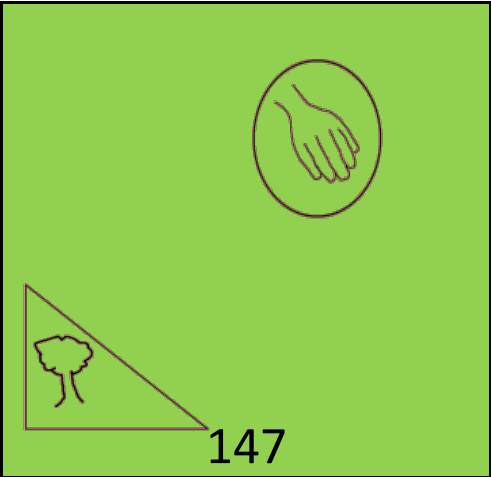
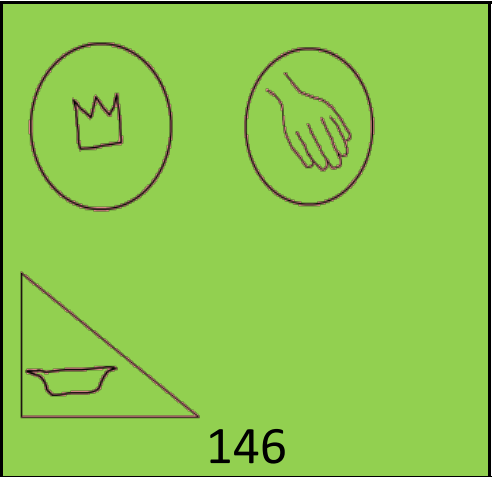
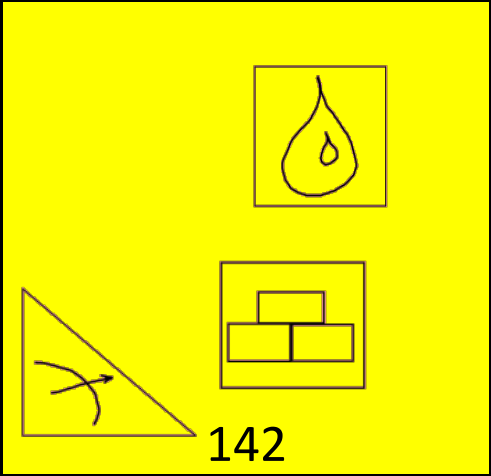
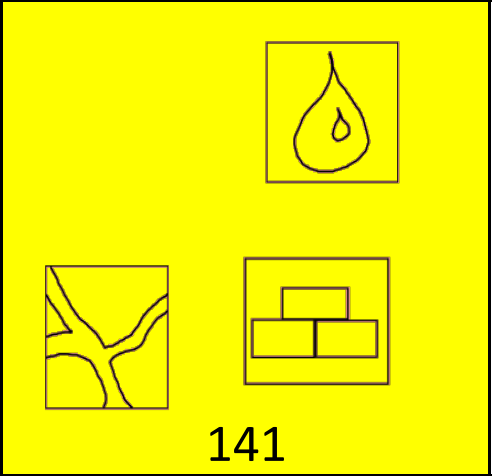
135

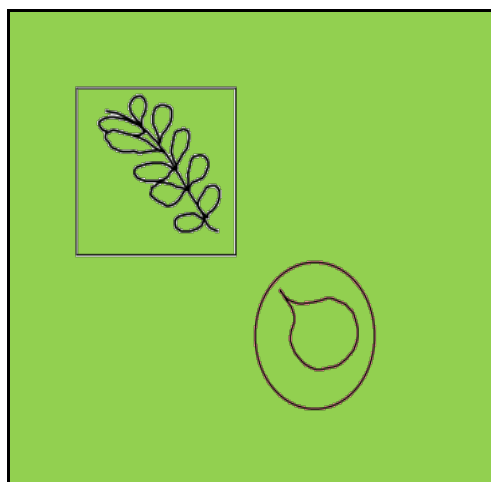
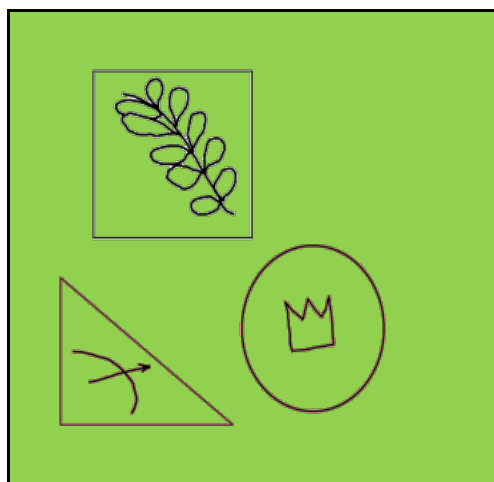
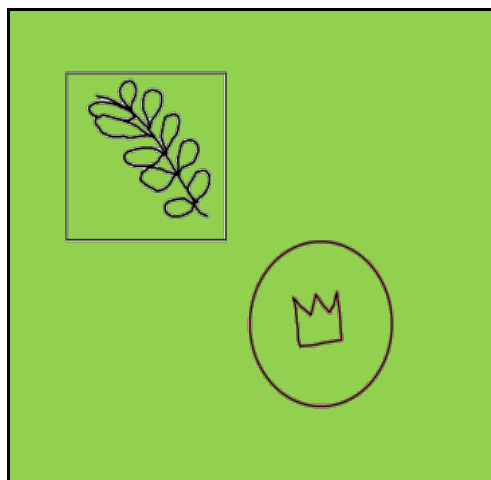
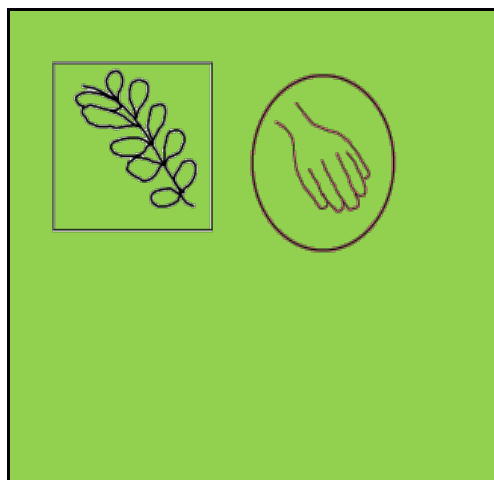
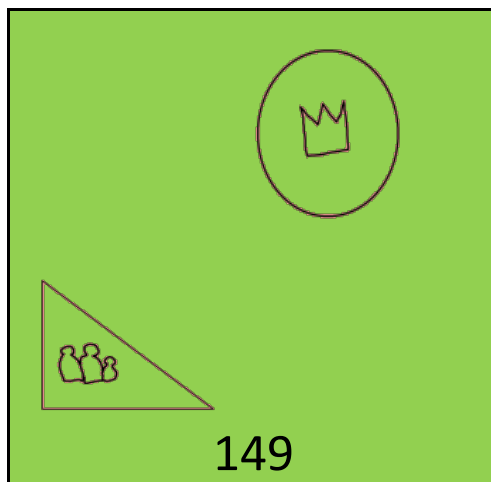
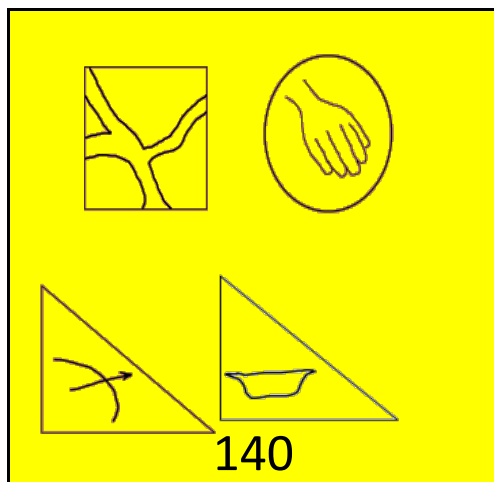
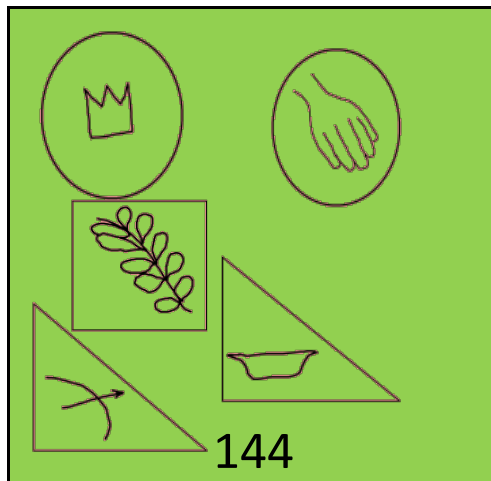
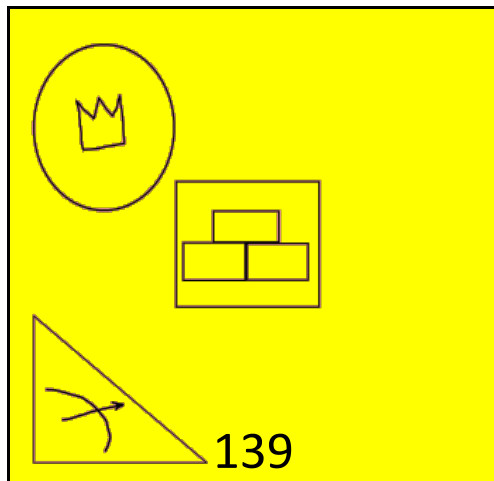


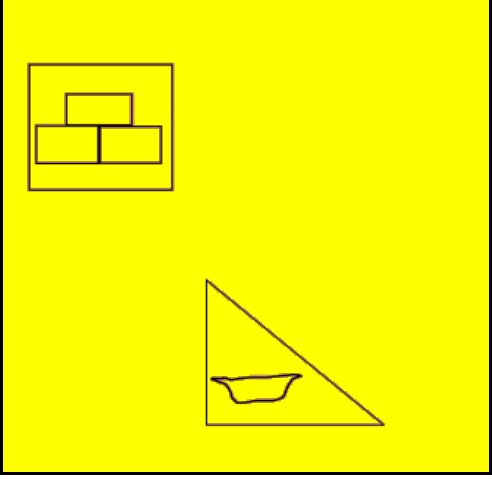
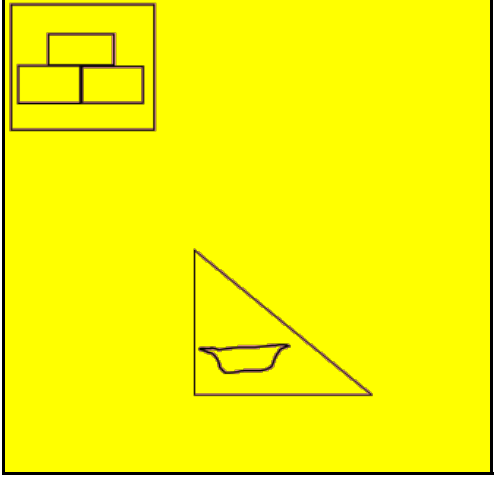
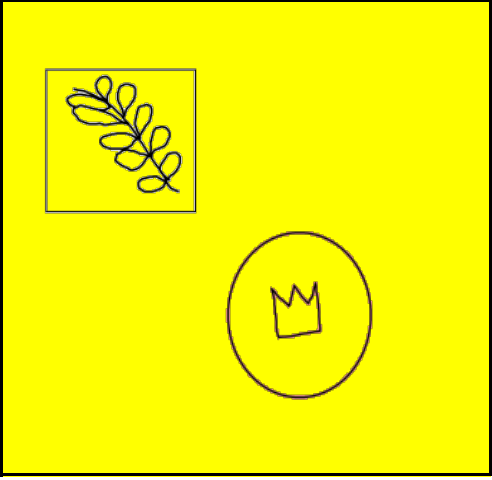
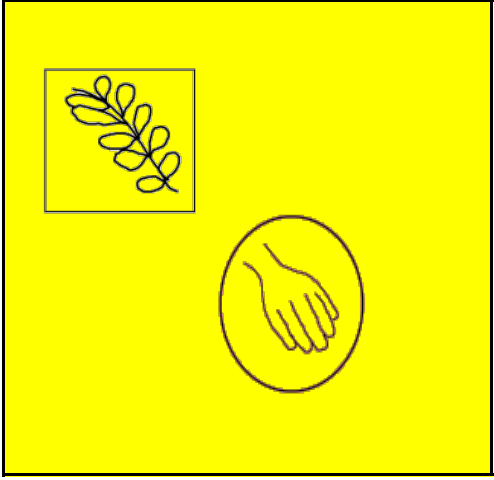
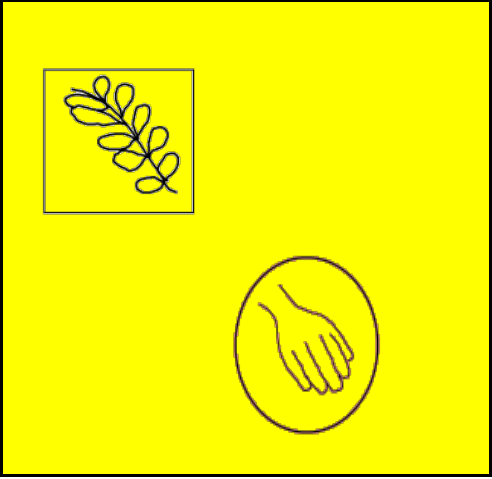
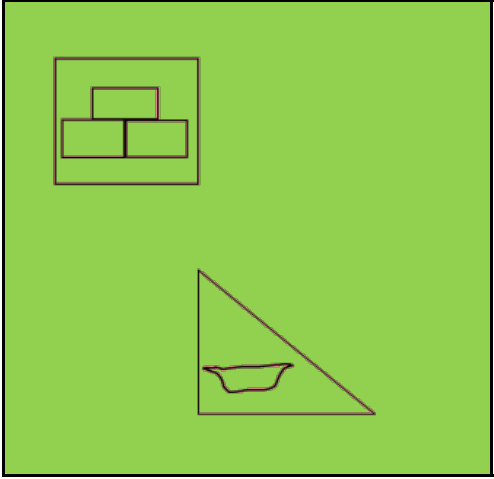
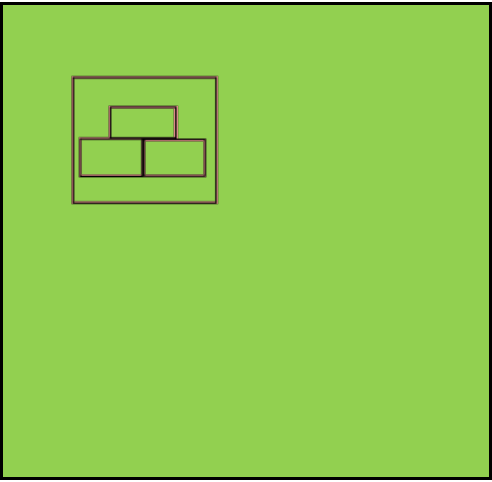
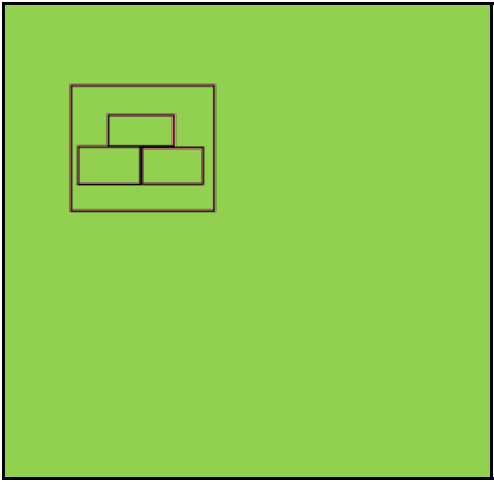
123

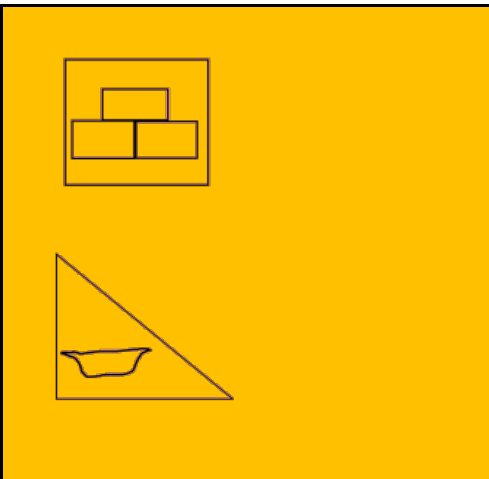
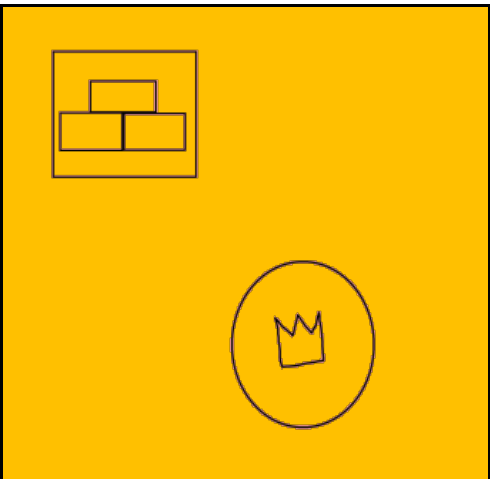
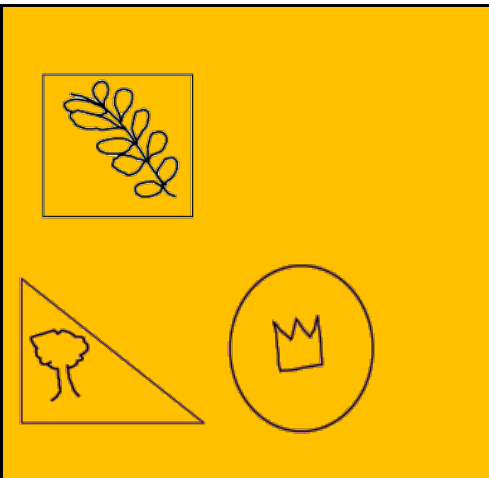
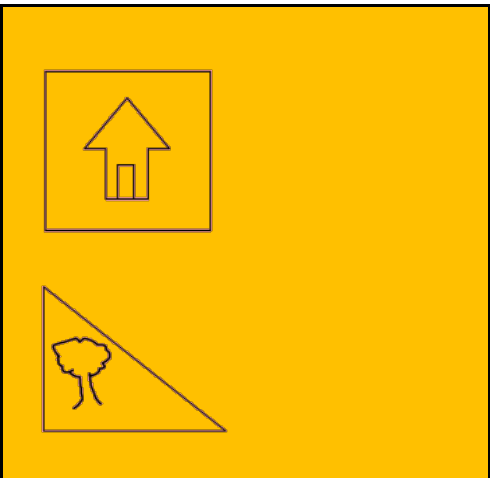
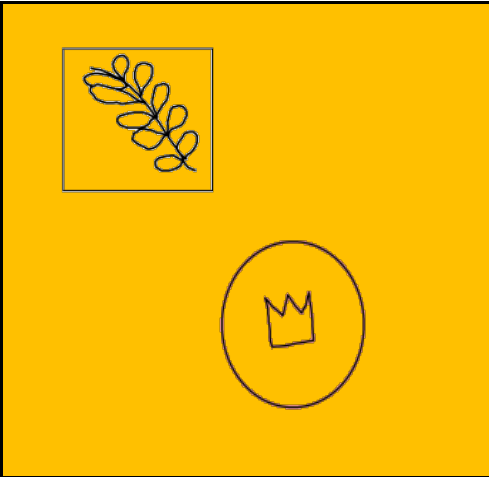
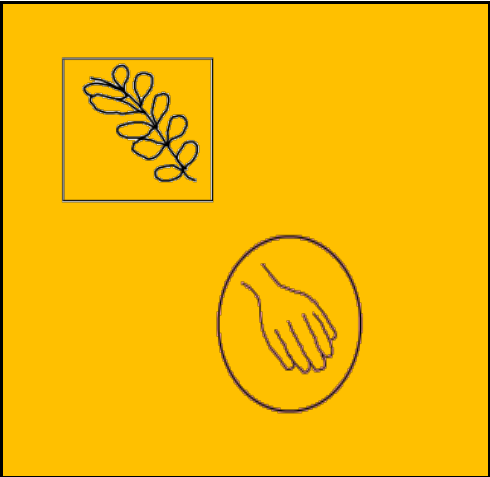
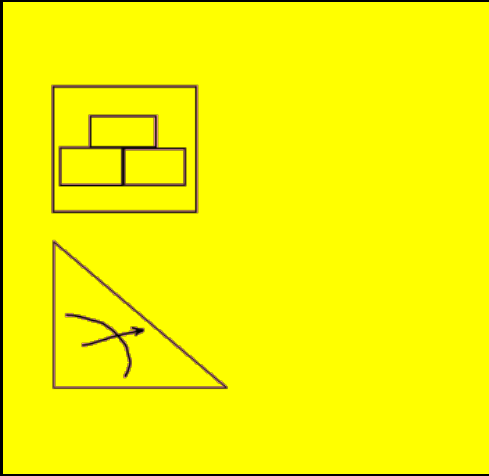
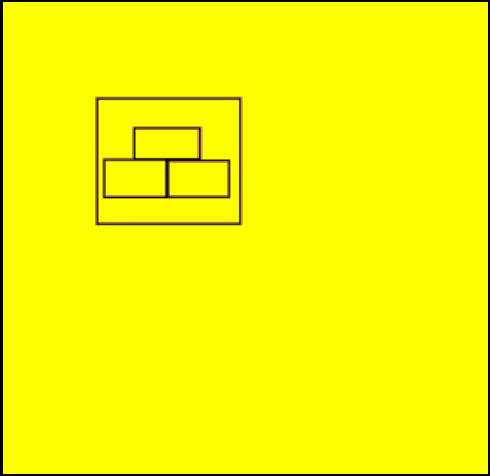


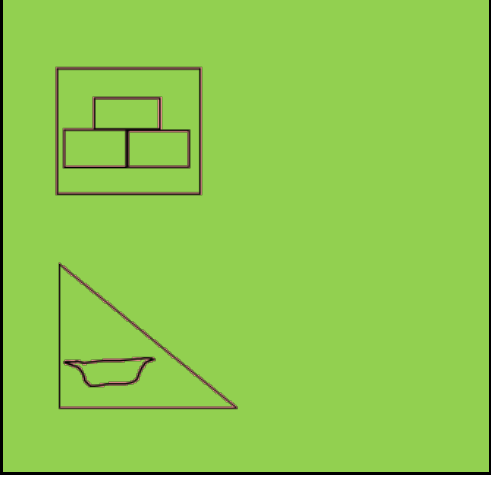
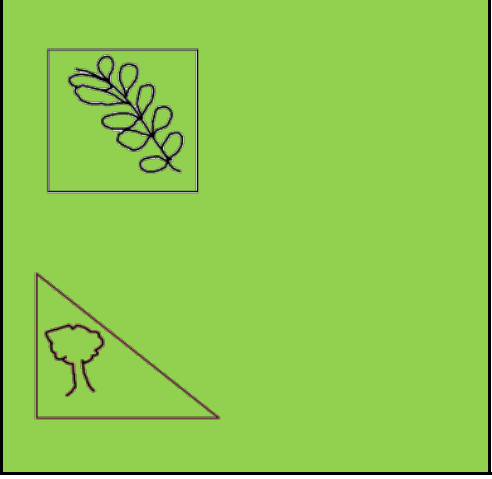
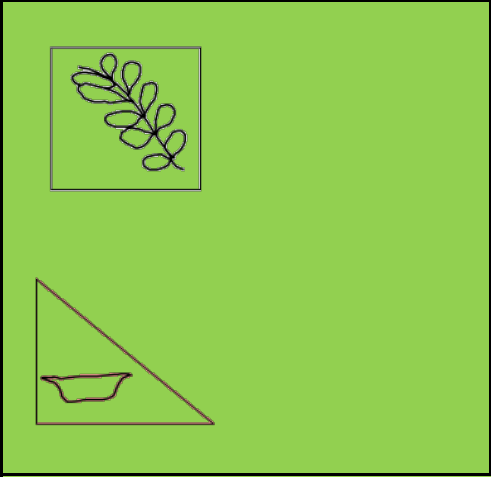
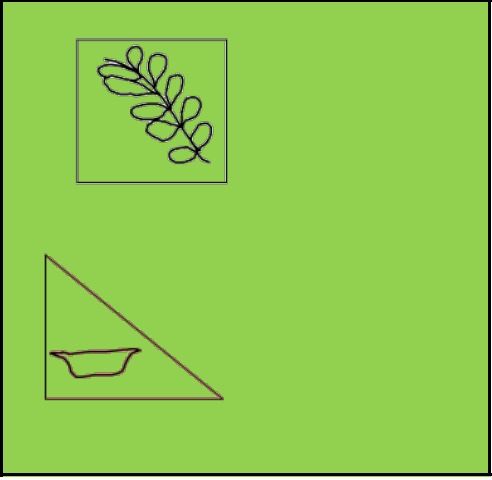
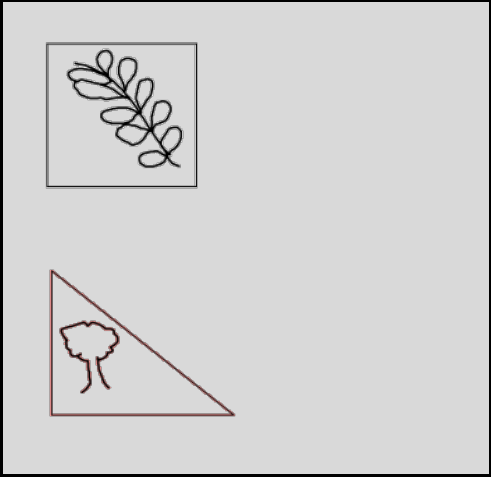
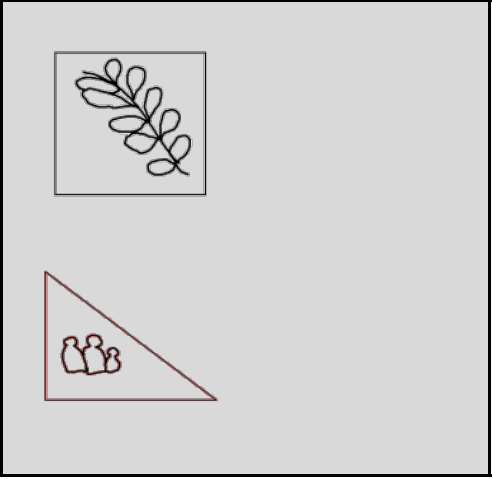
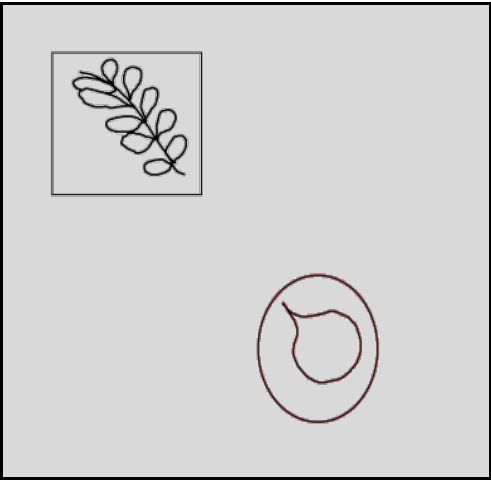
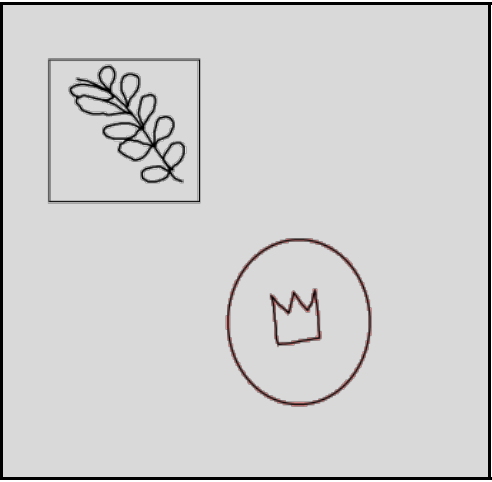
130

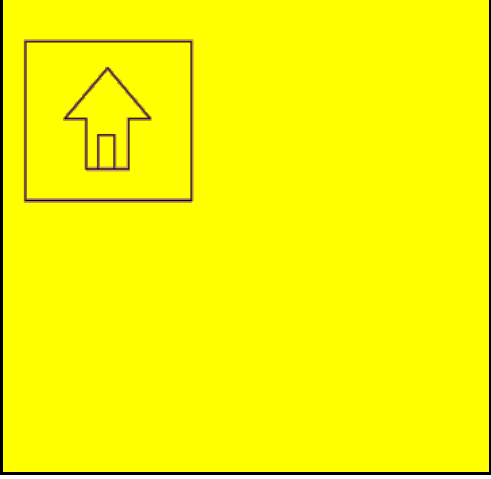
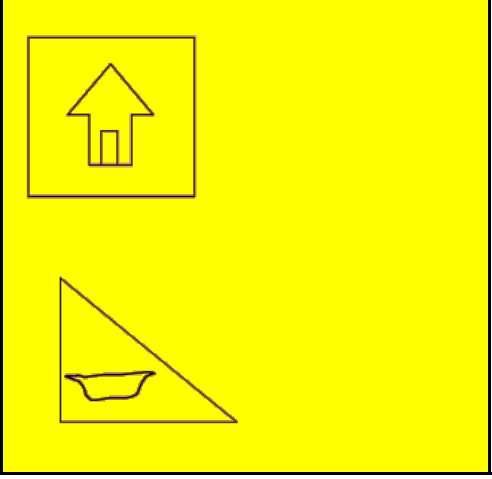
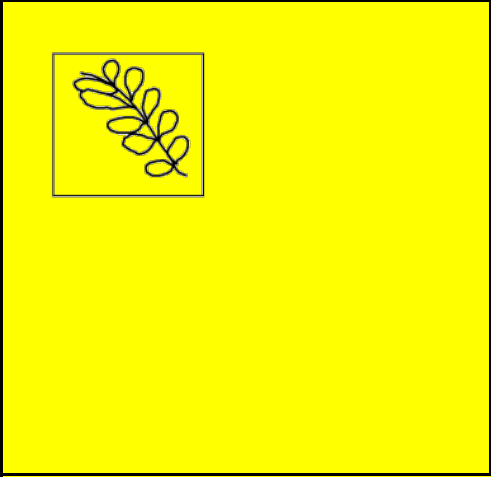
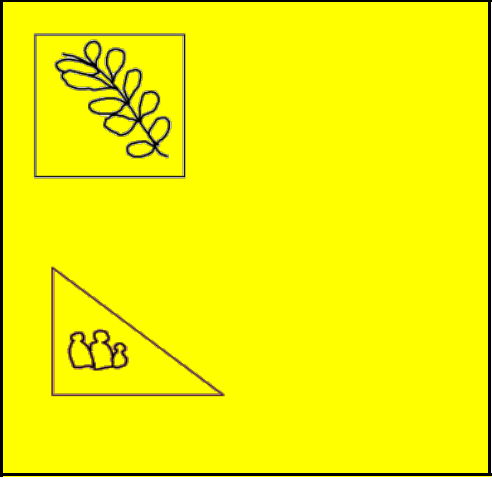
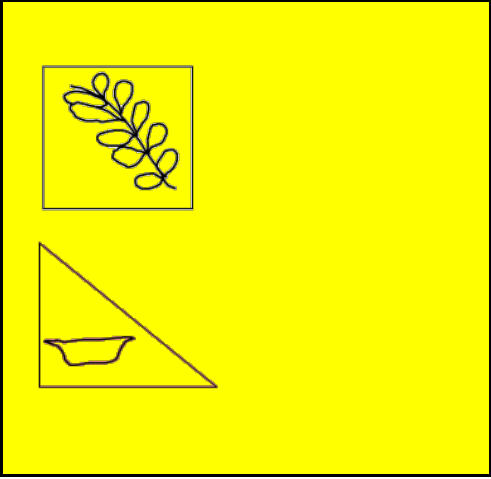
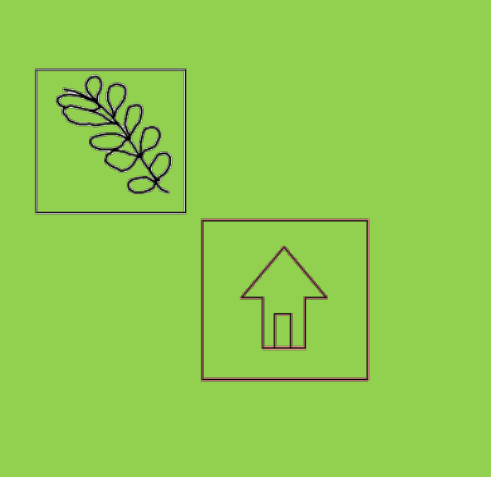
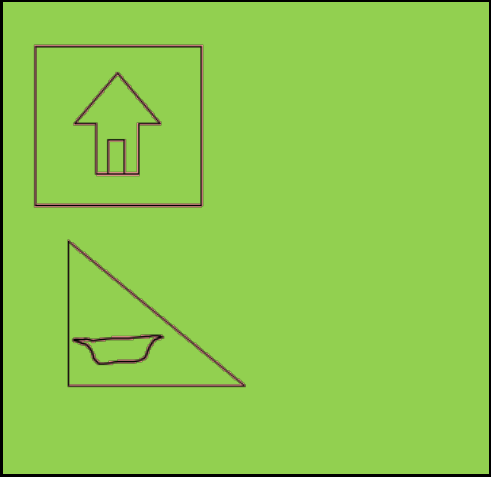
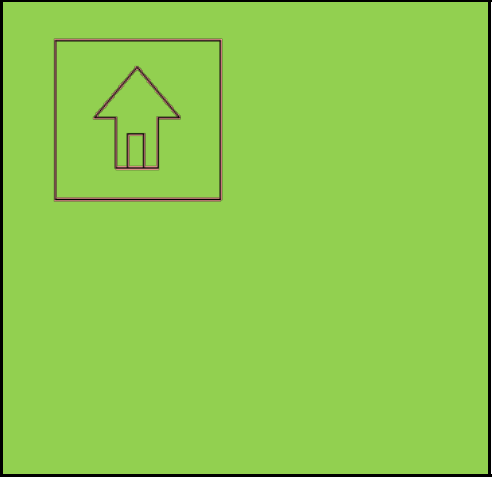


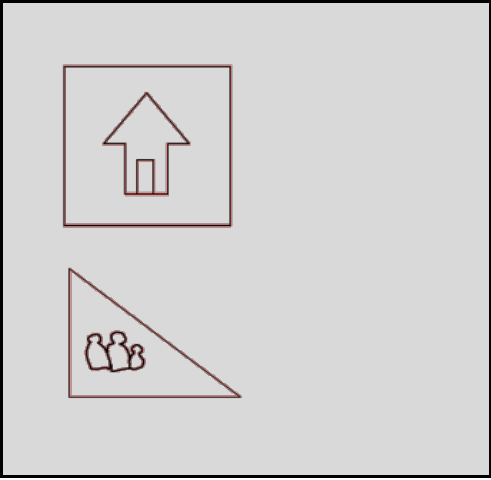
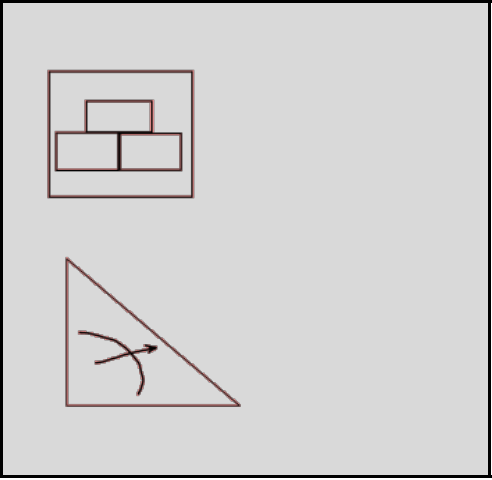
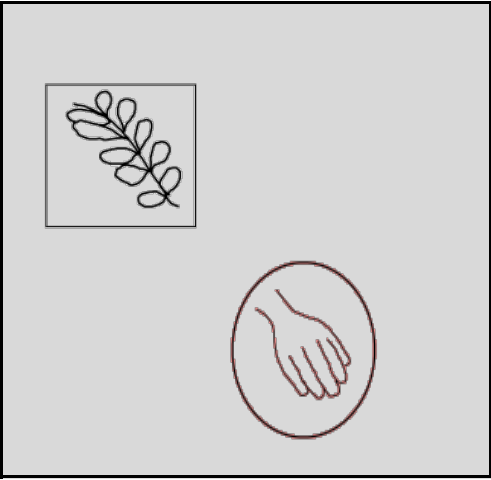
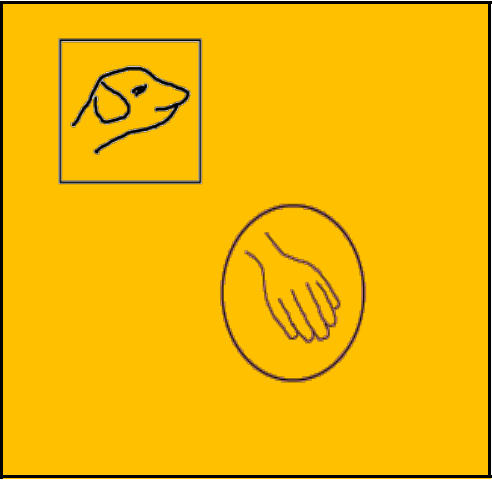
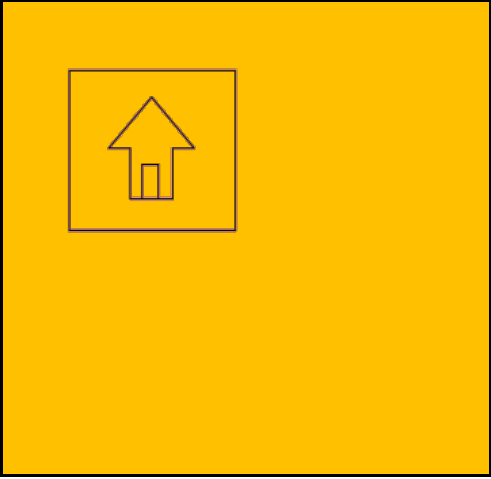
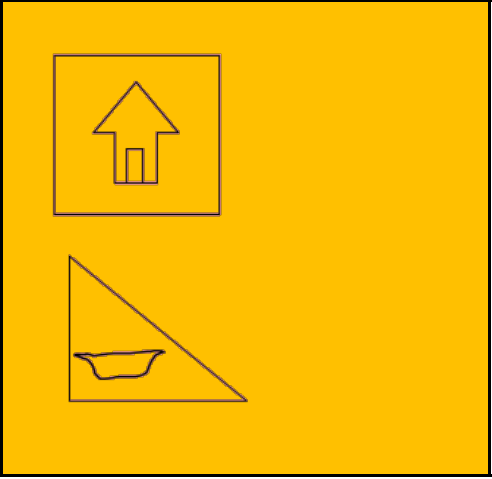
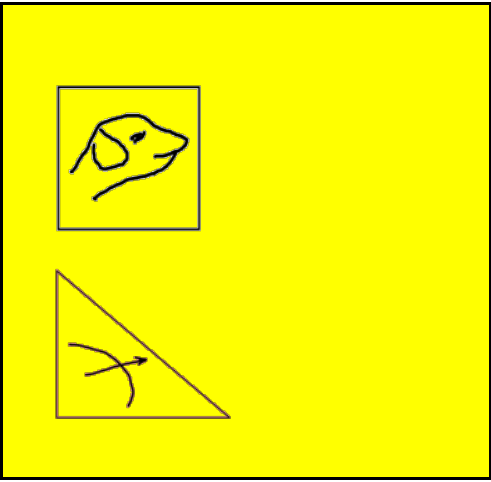
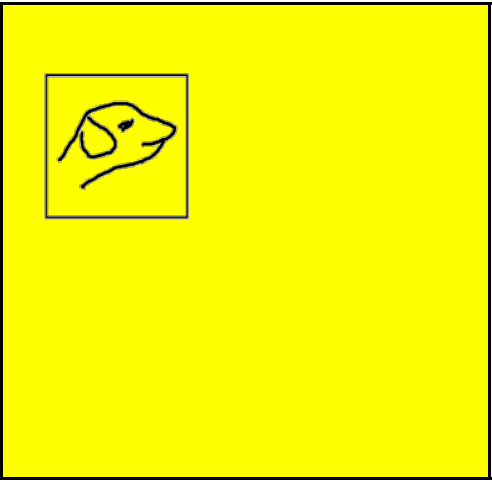


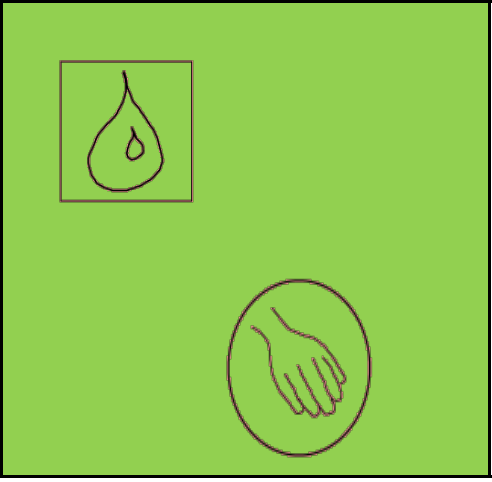
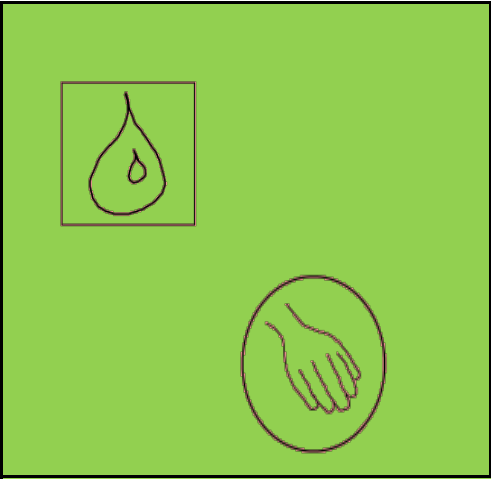
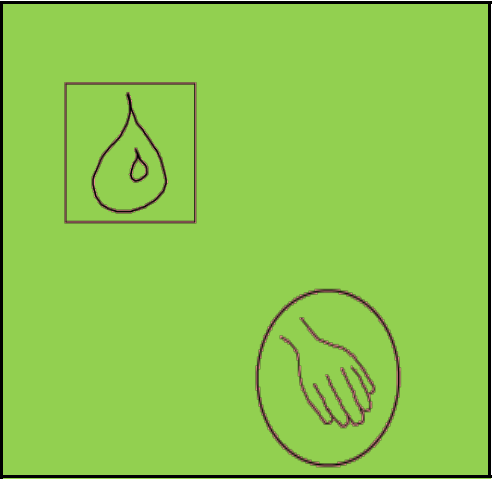
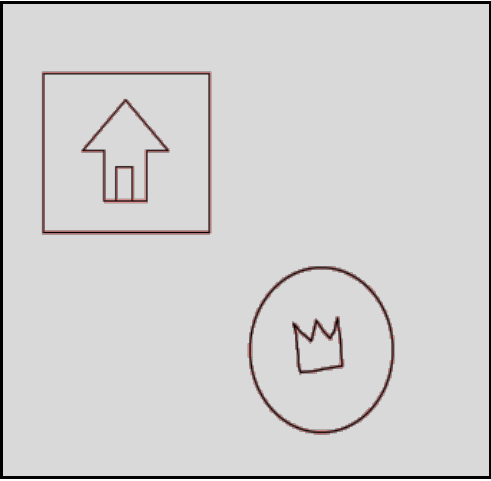
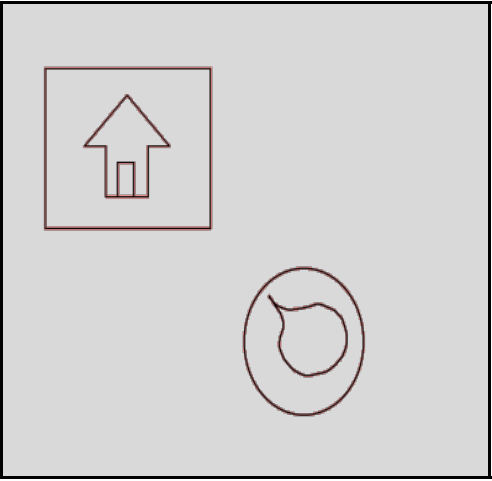
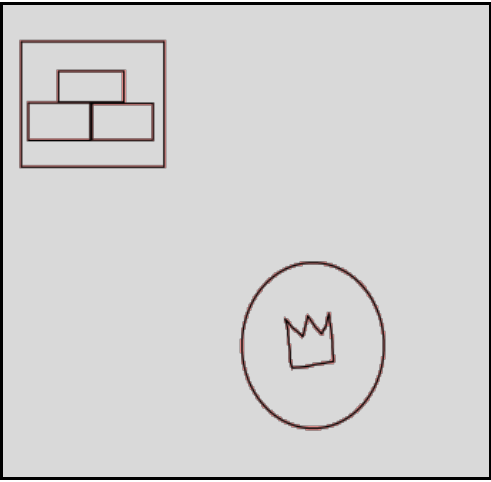
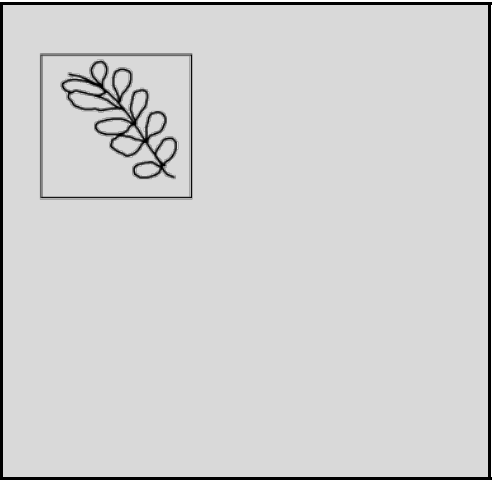


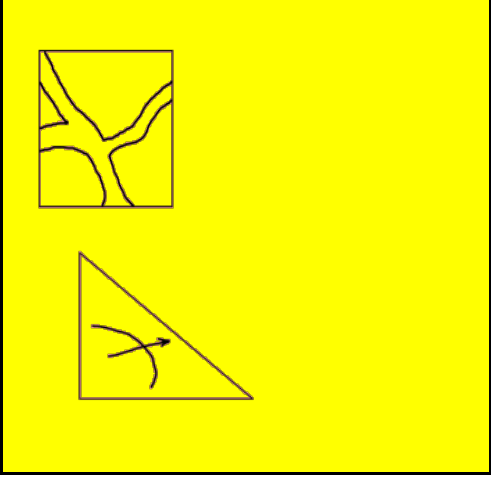
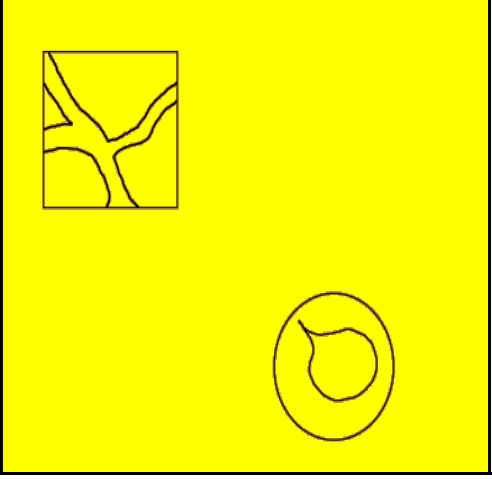
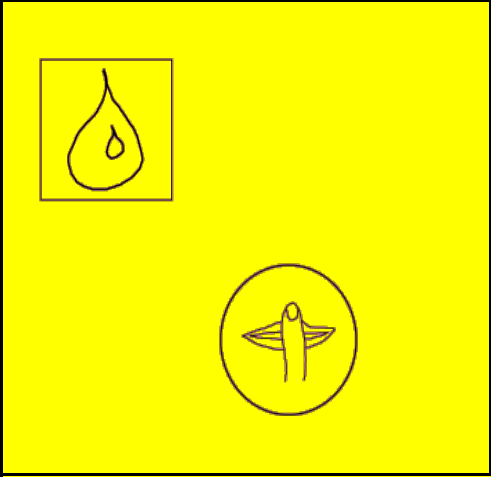
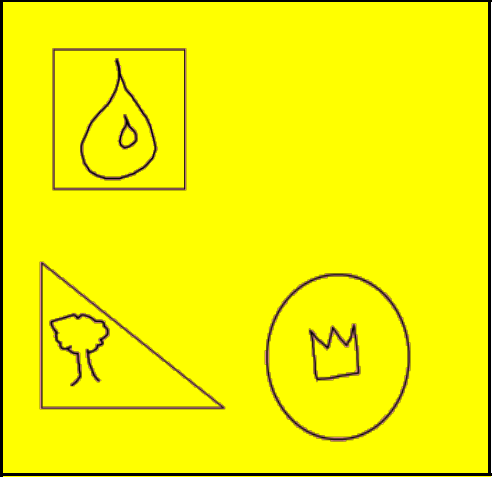
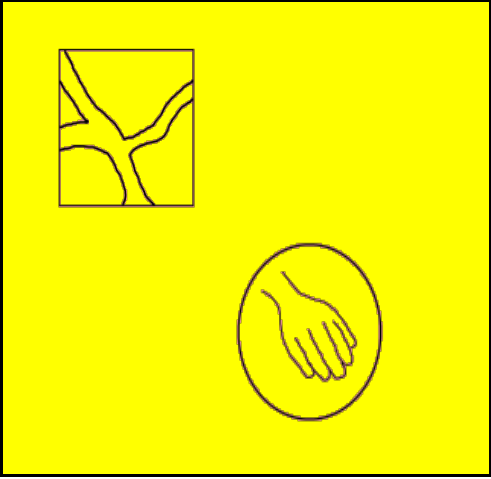
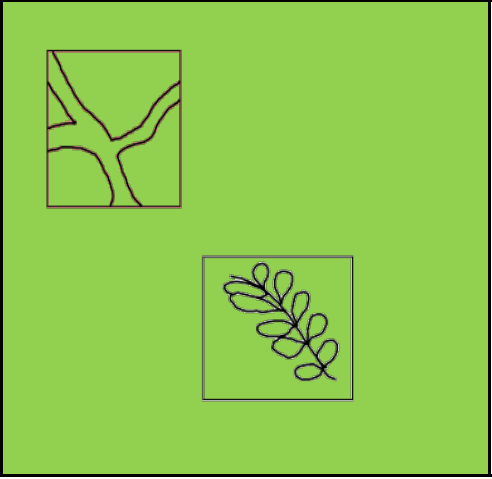
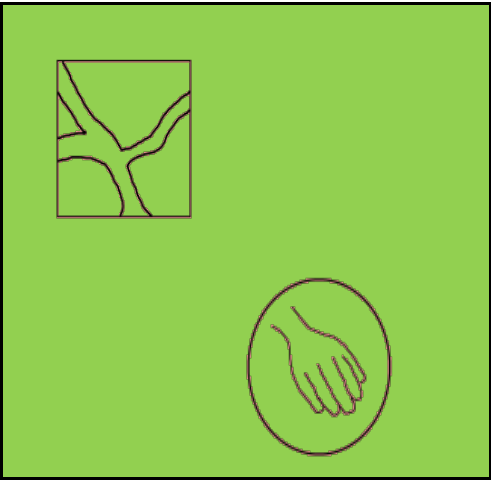
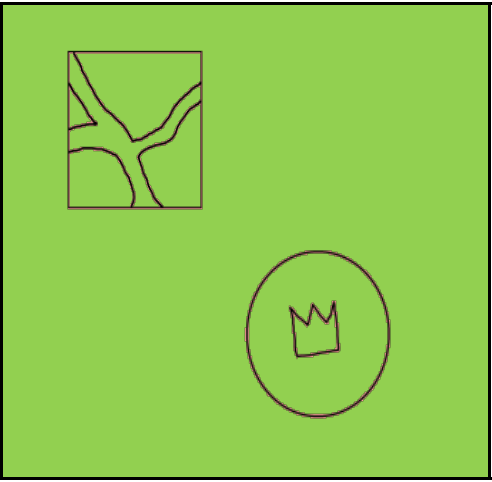


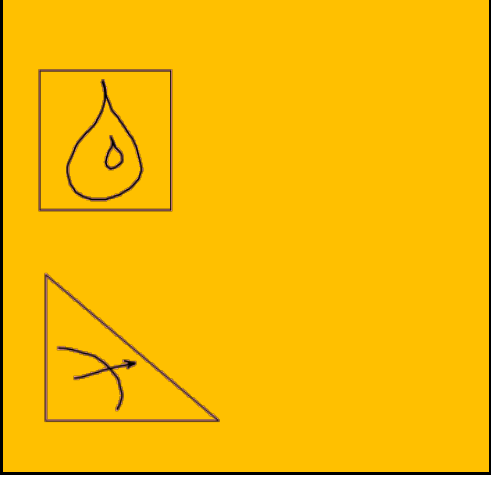
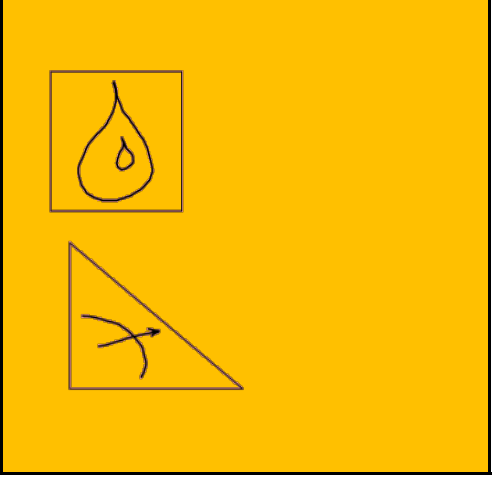
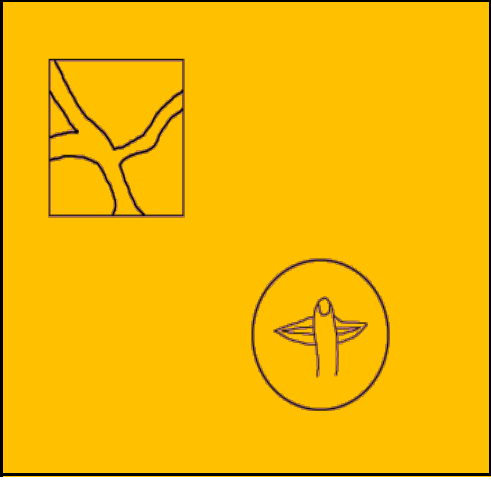
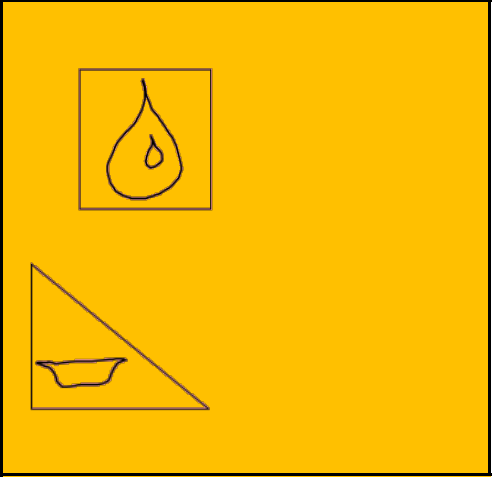
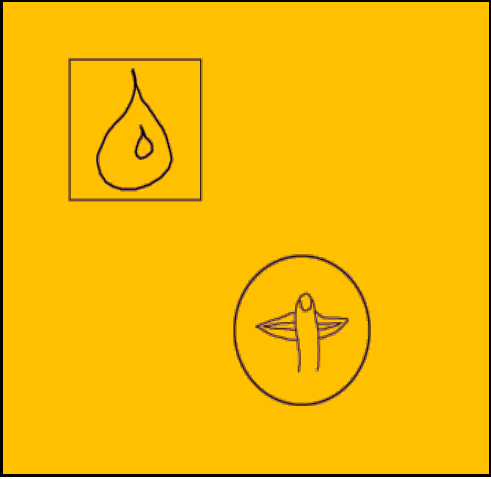
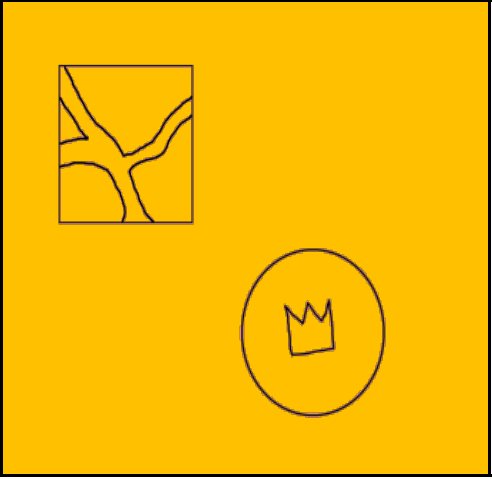
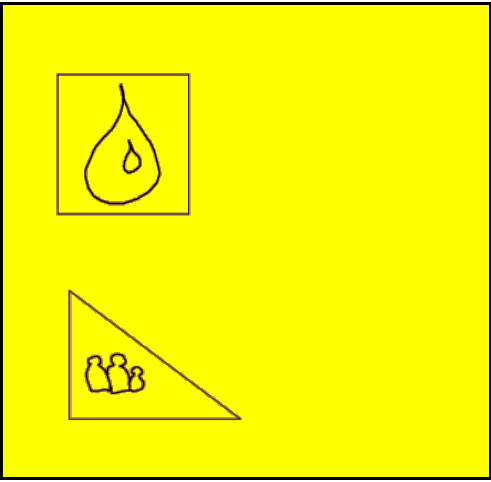
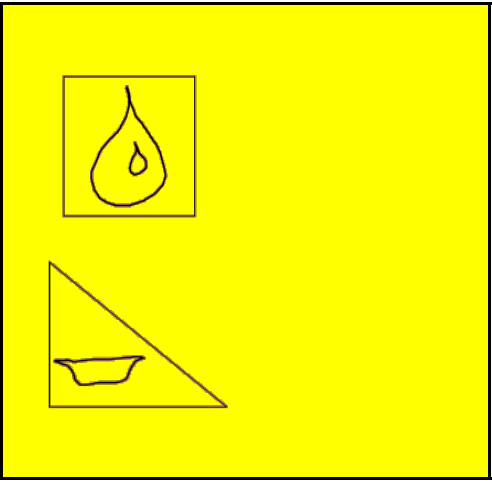


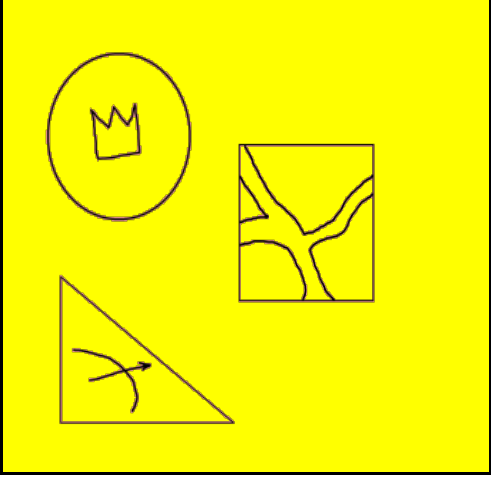
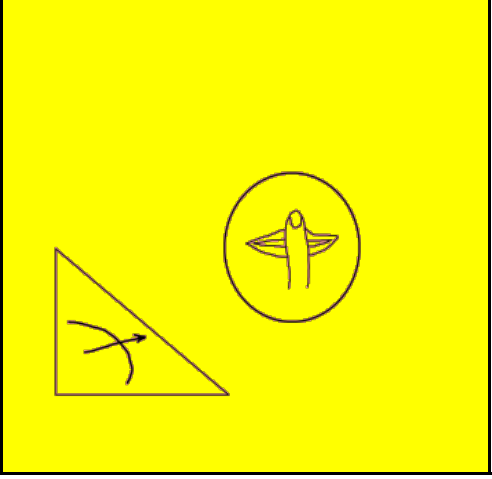
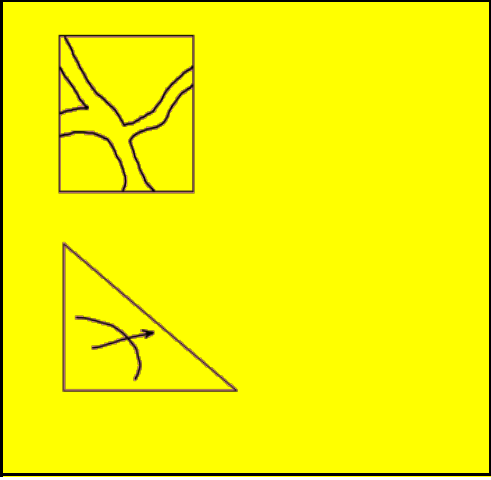
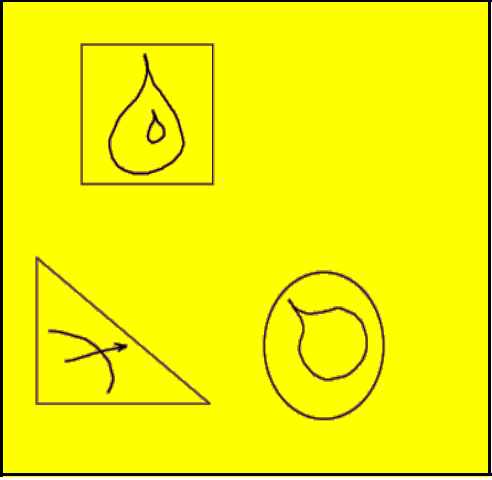
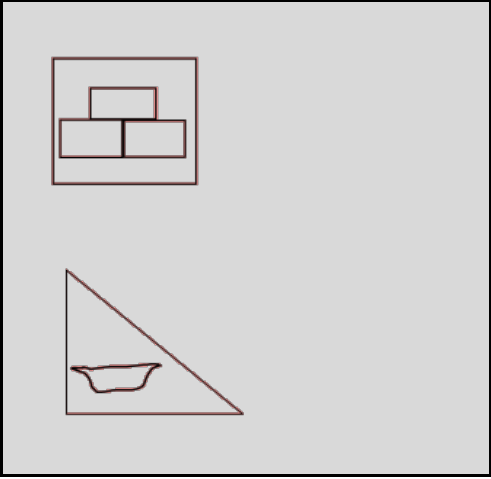
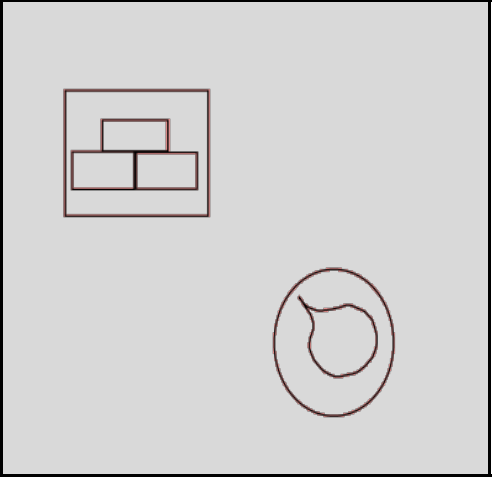
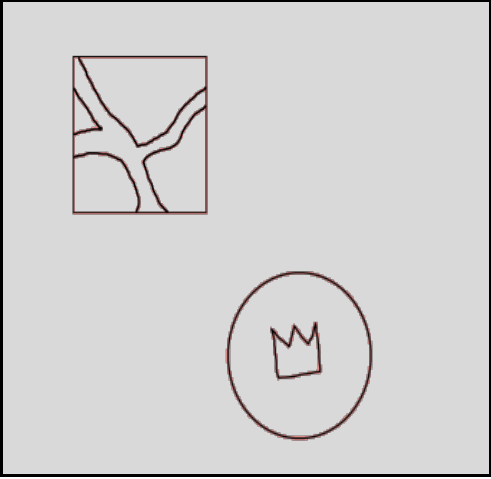
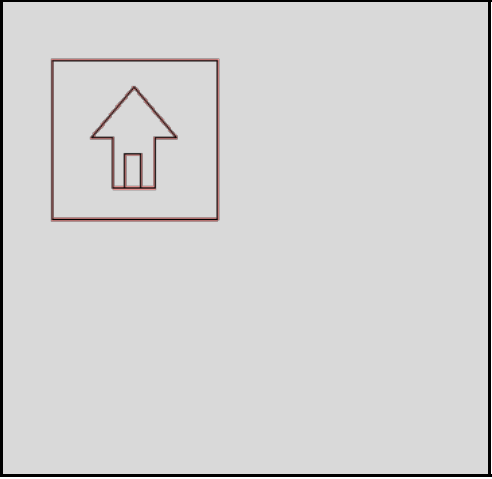


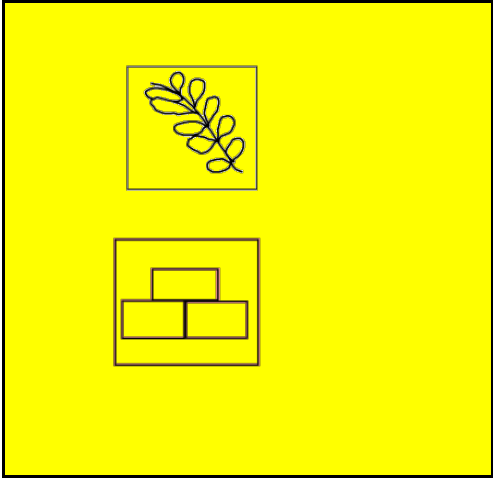
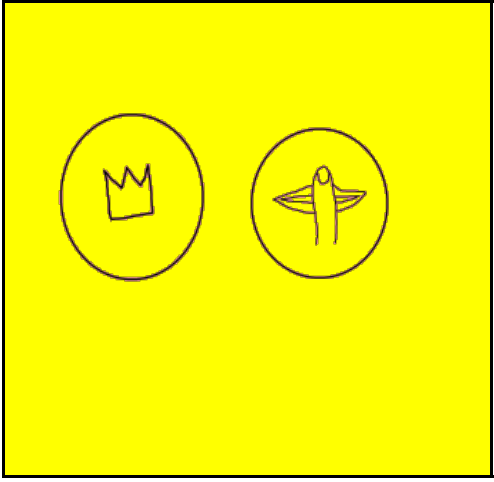
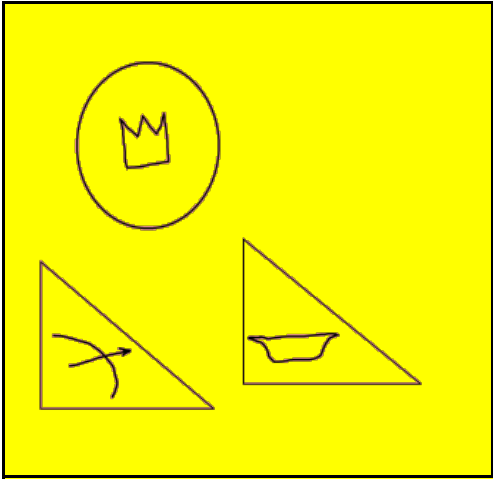
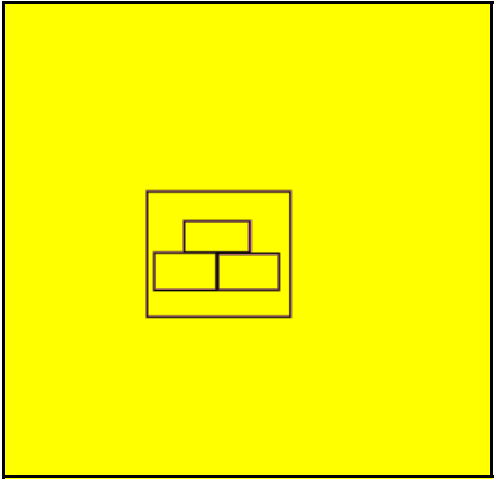
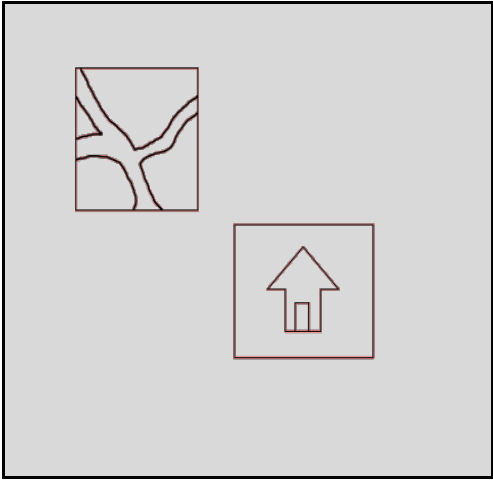
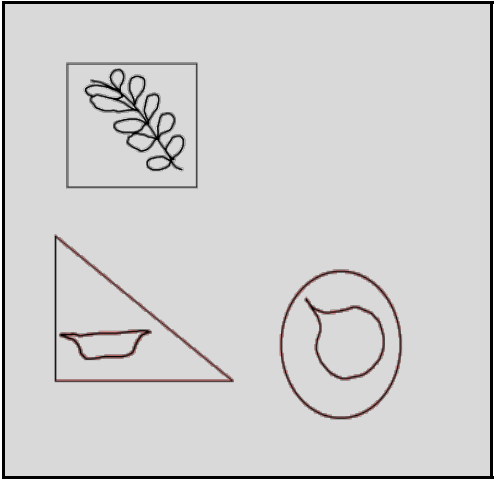
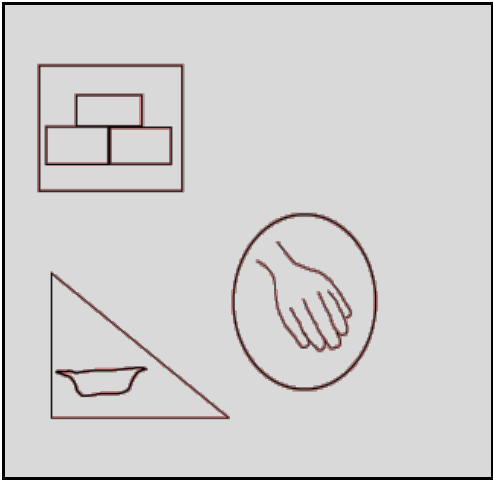
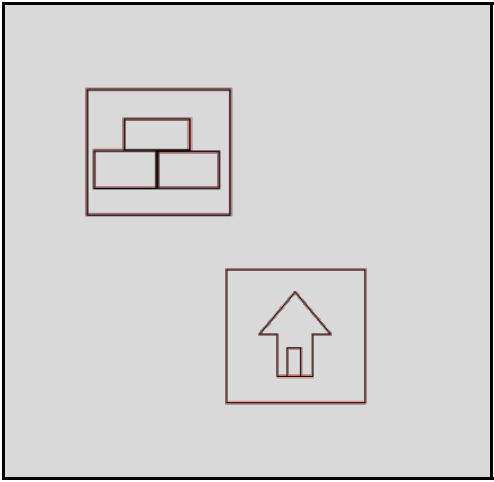


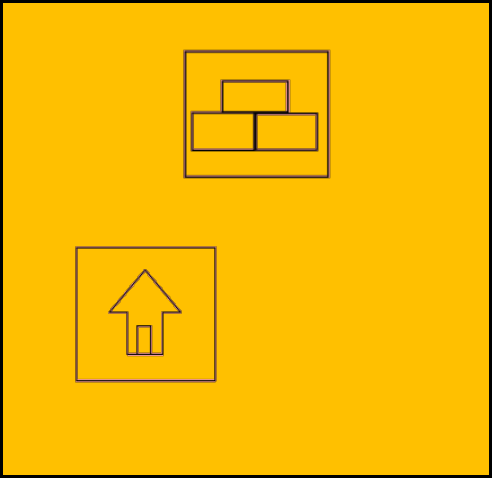
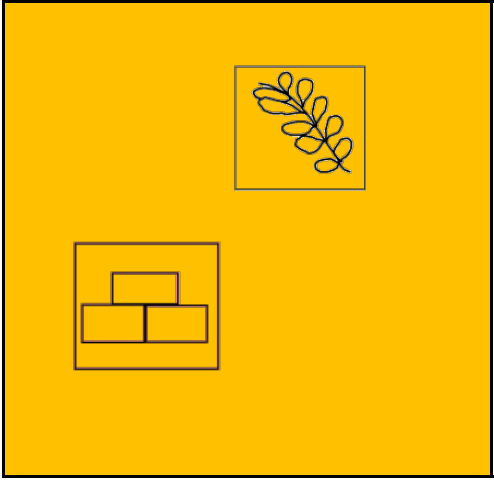
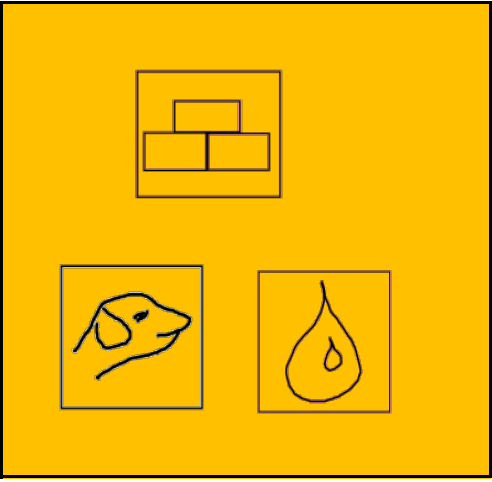
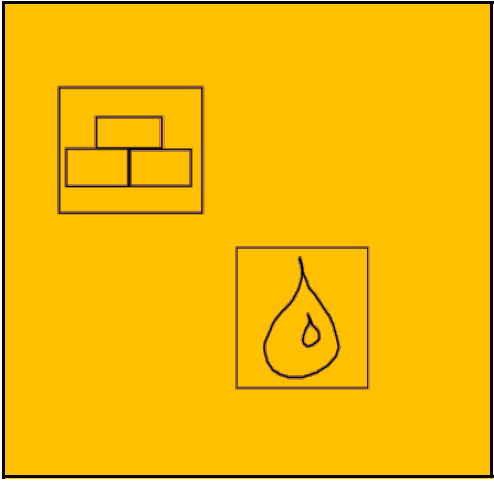
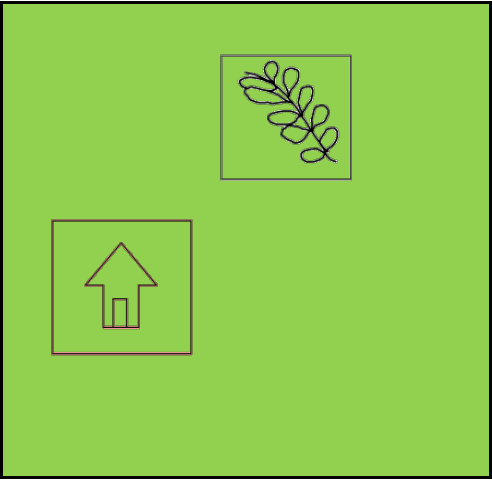
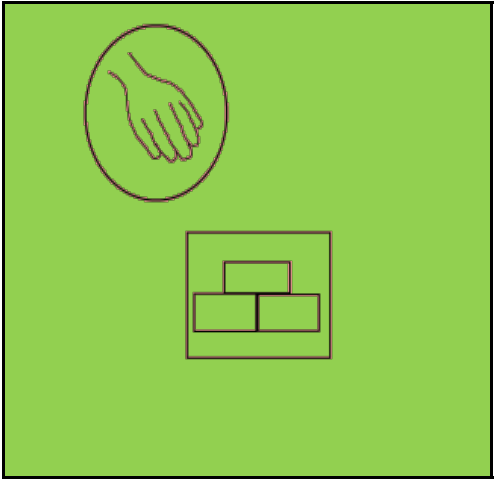
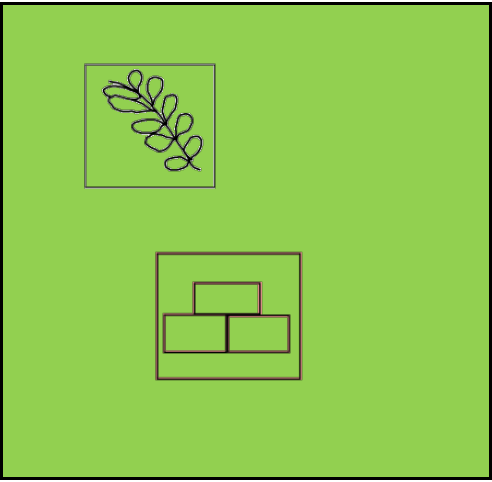
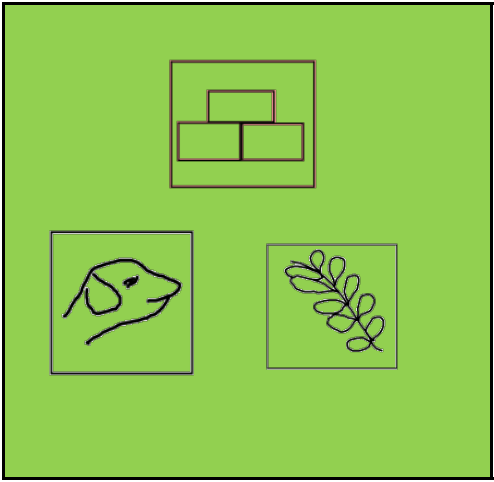


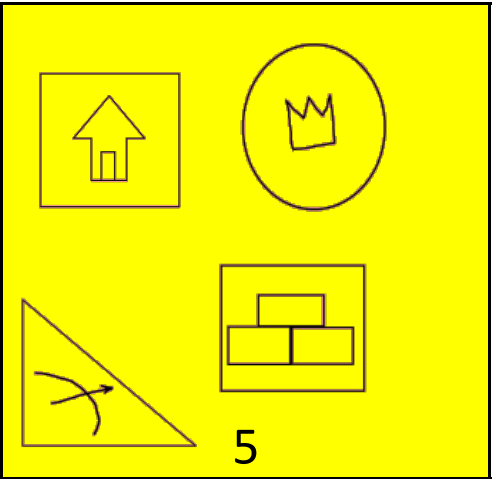
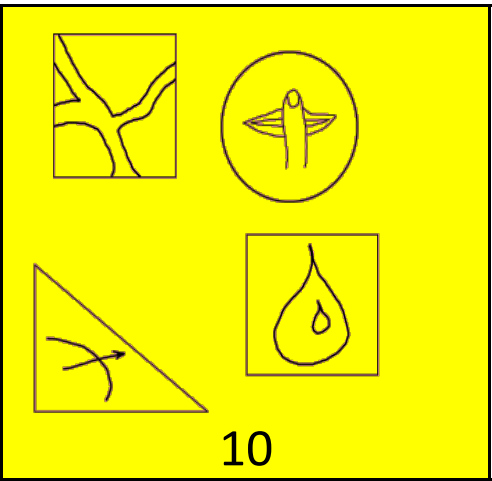
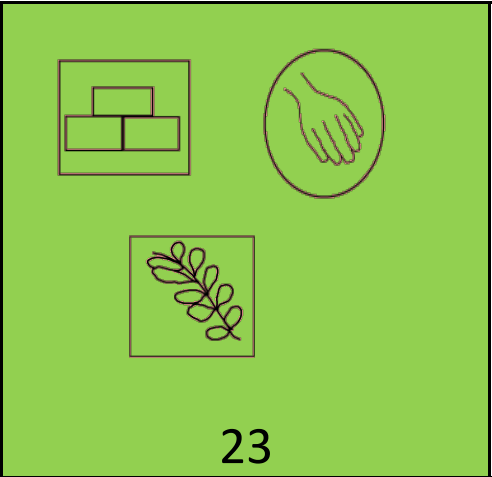
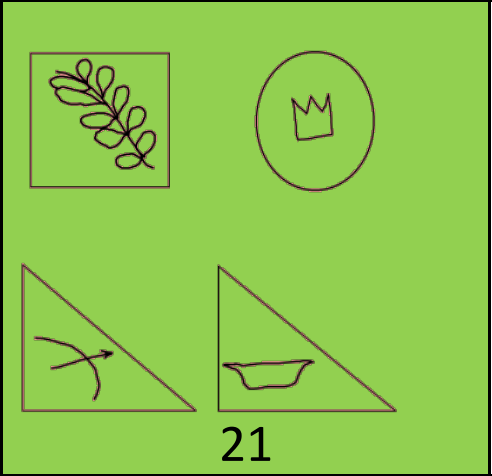


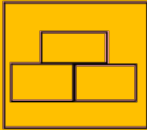
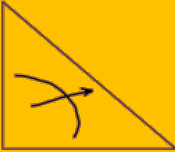








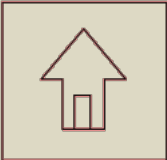




73



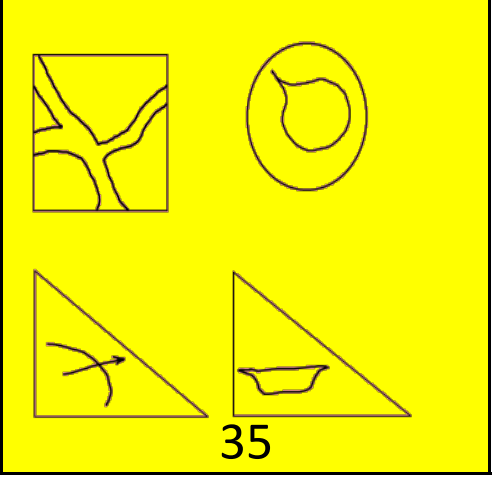
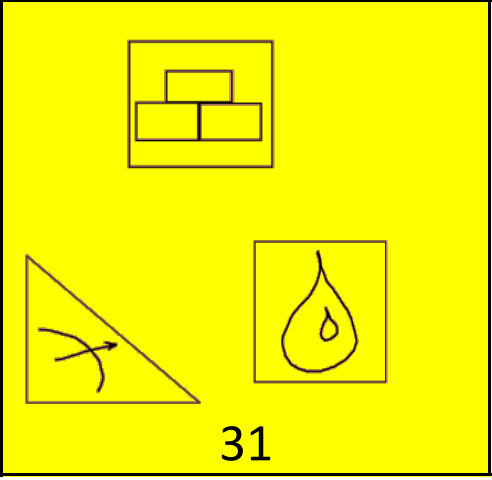
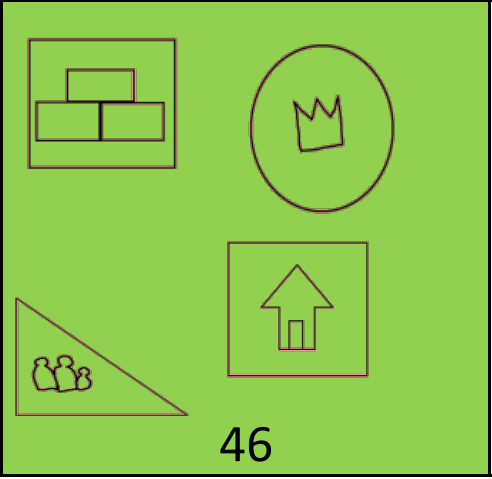
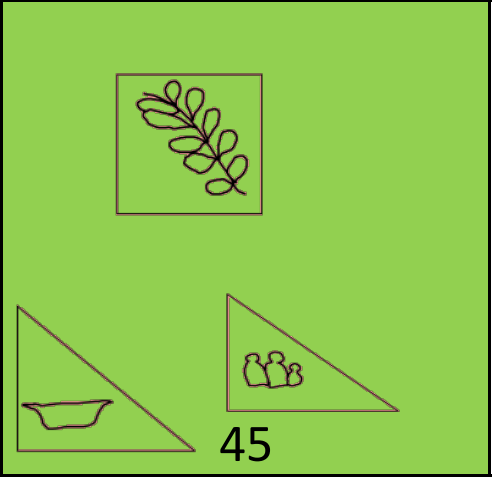
122

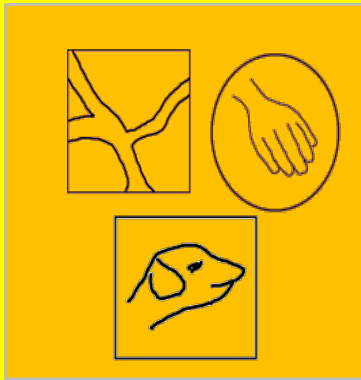


20

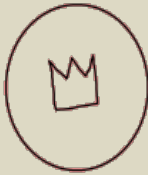
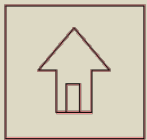


30

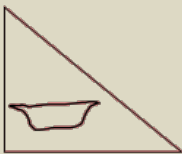
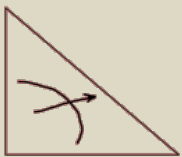




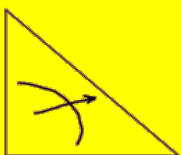
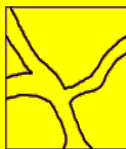
106



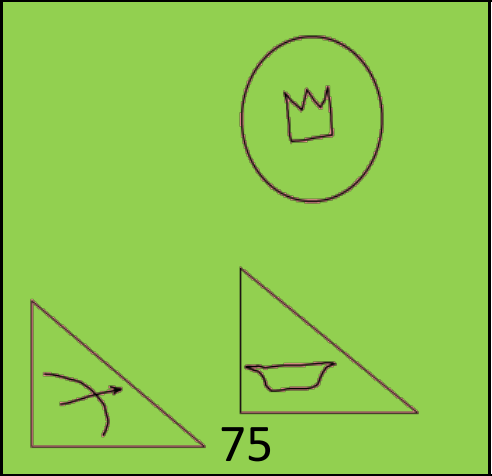
11



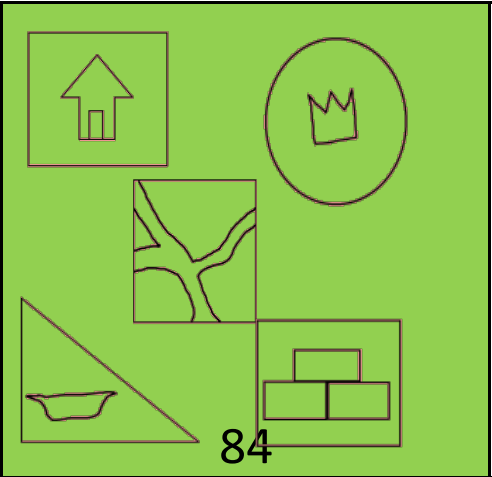
53



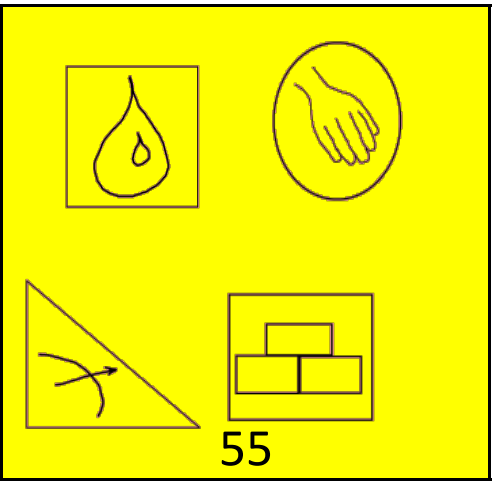
17



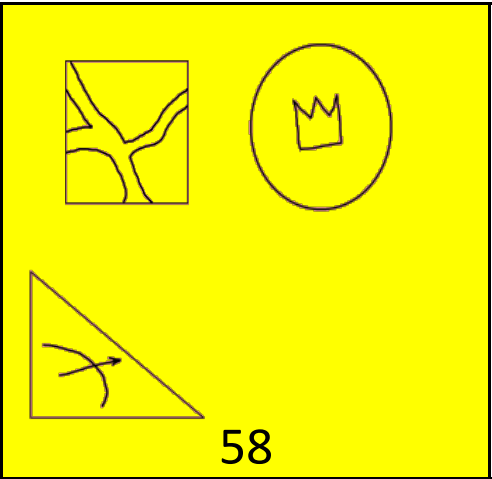
75



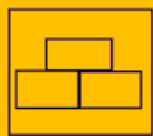
84



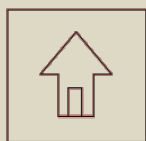
55



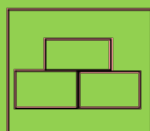
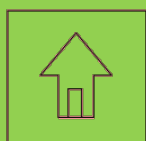
58



131



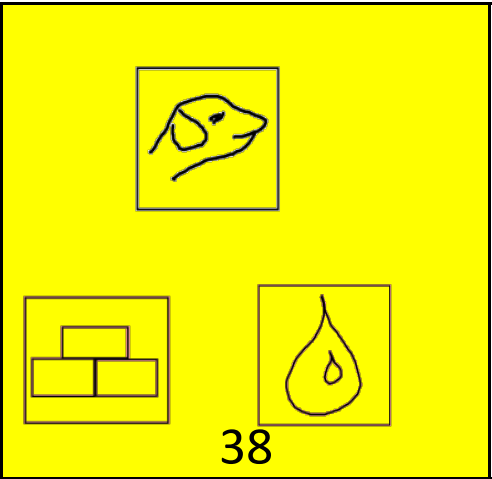
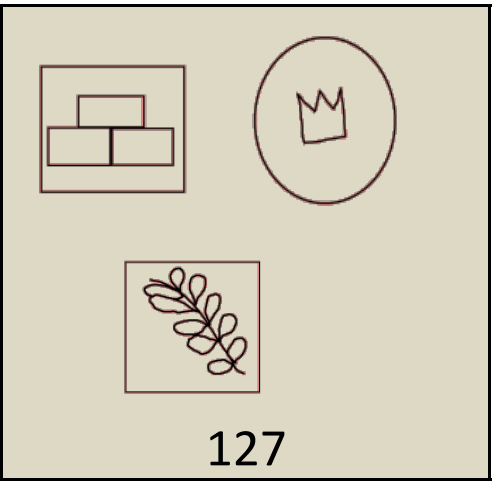
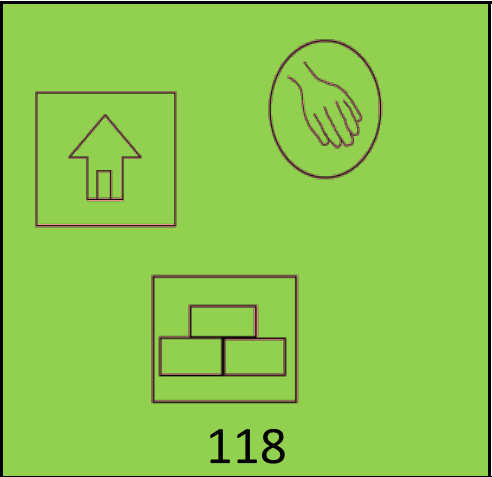
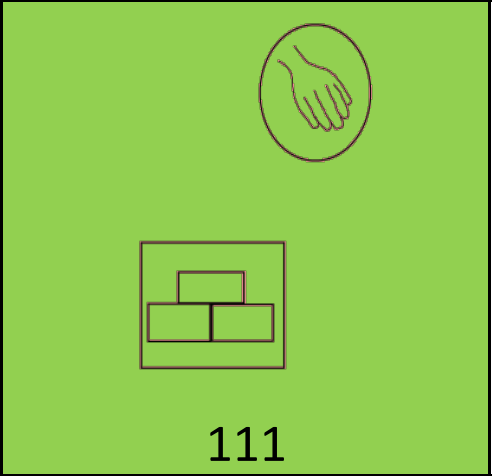
24

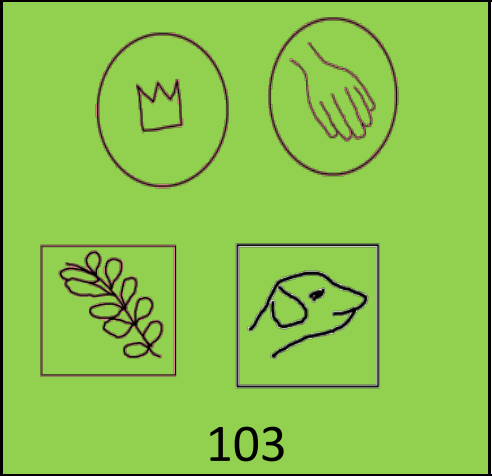


63

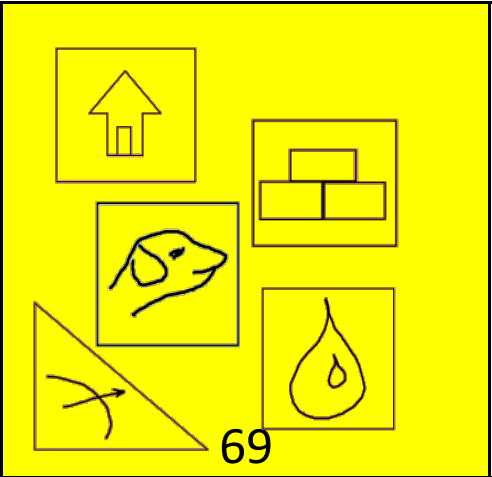


65

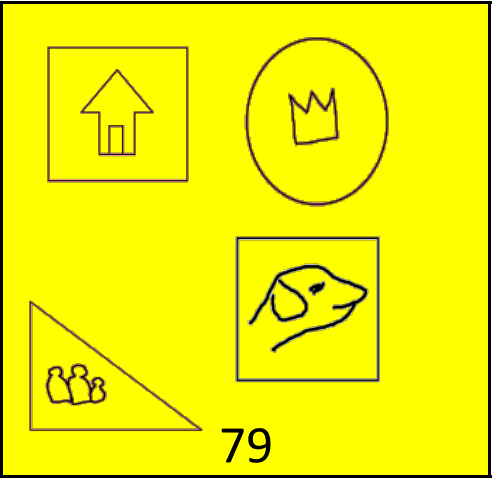




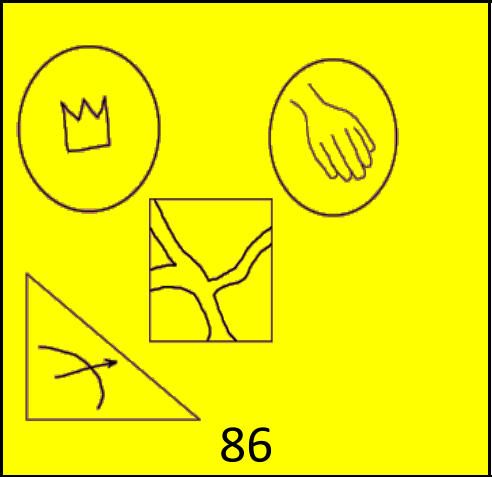
103



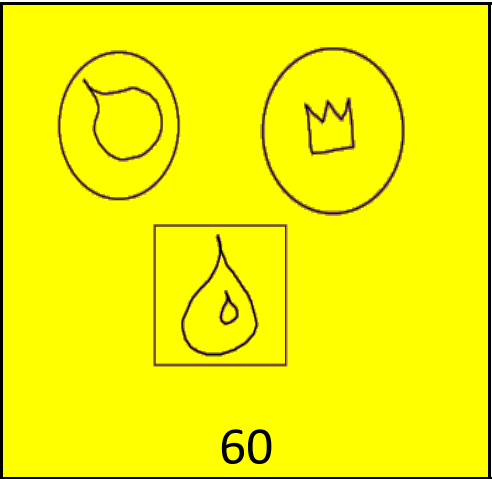
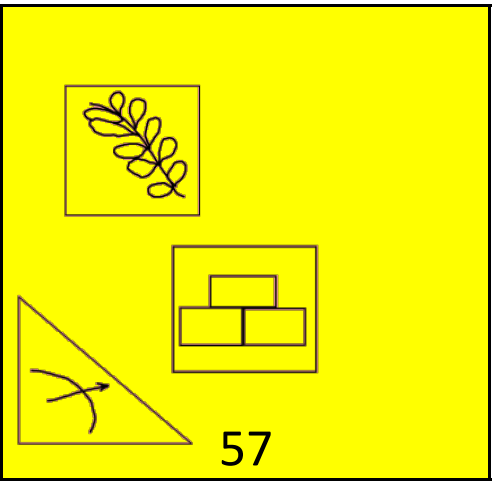
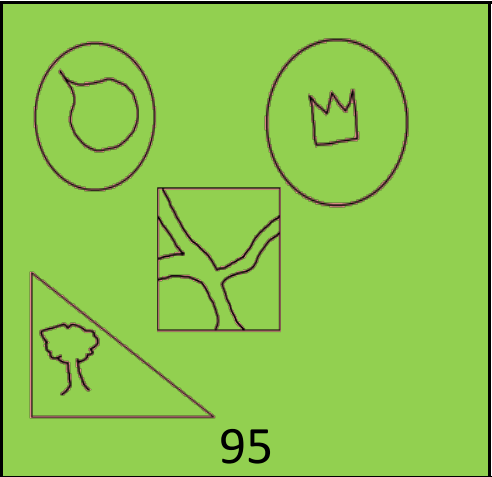
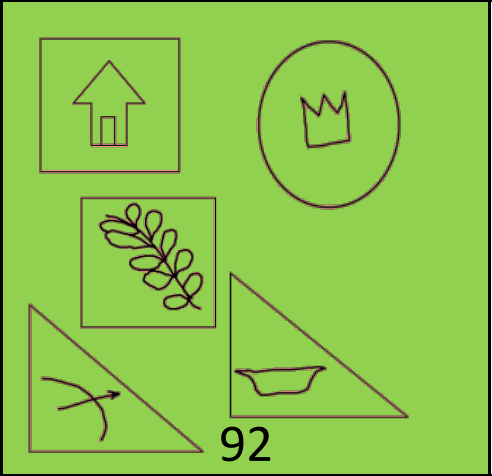
69

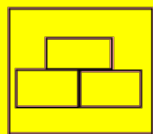


79

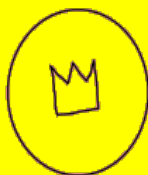
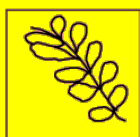


86





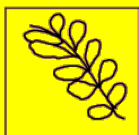
70



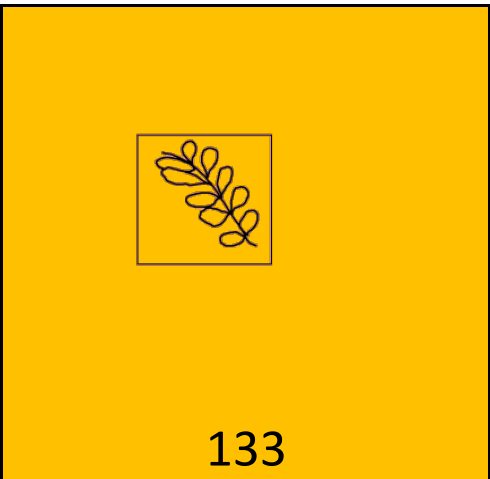
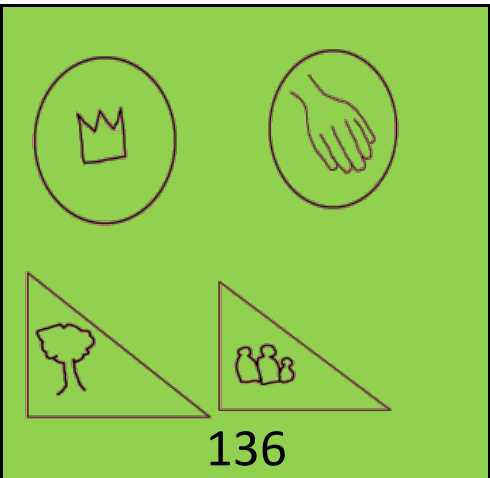
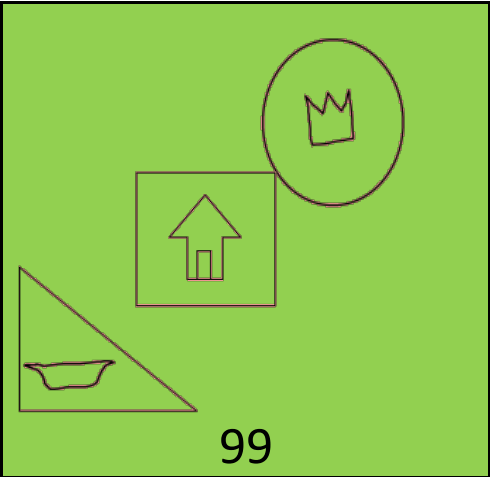
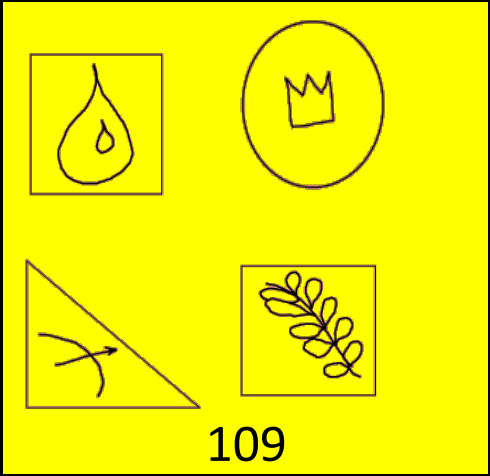
80

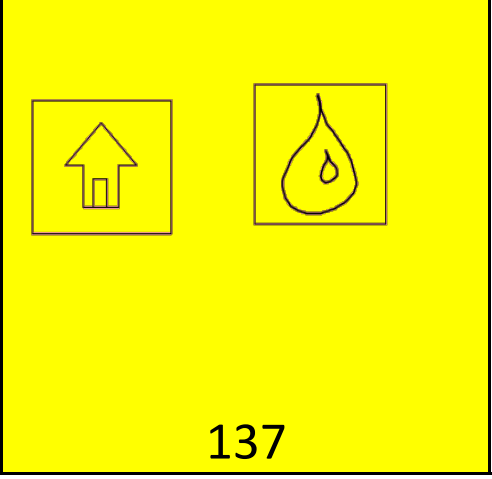
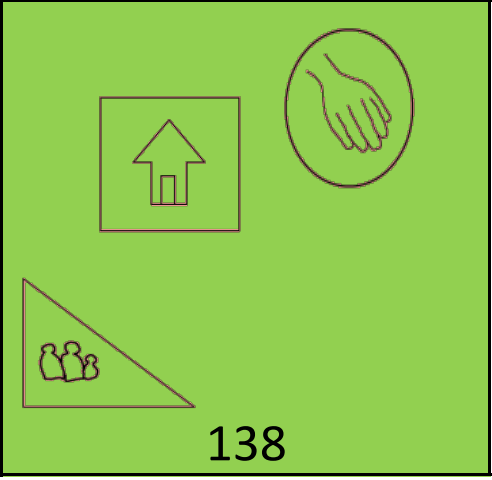
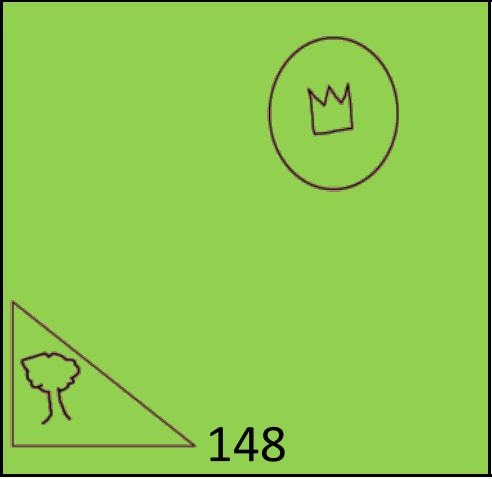
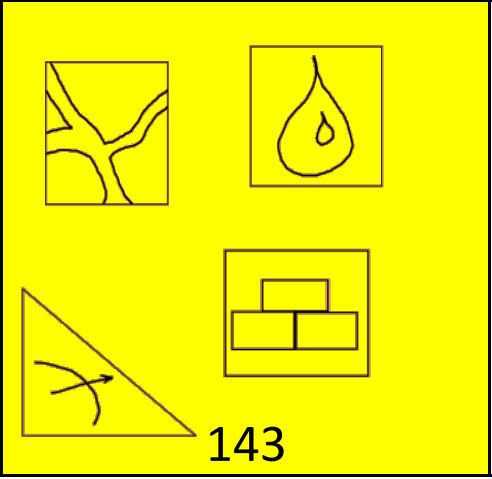


88



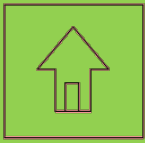
89







145



150

