

Focus

Elkaar en jezelf beter leren kennen.

Onderdelen kiezen

Je kunt zelf kiezen welke werkvormen je gebruikt. Zorg dat je bij elk onderdeel (Chill & connect – Vanuit ons leven – Naar de Bijbel – Terug naar ons leven – Chill & connect) tenminste één werkvorm gebruikt.



Chill & connect

Tijd voor ontspanning en ontmoeting

Zorg dat je elke bijeenkomst ontspannen begint. Neem de tijd om te landen en te bouwen aan de sfeer. Geef aandacht aan elkaar door te kletsen, samen wat te drinken of te eten.



Vanuit ons leven

Aansluiten bij onze leefwereld

Als God mensen ontmoet begint Hij waar zij zitten. Hij wil aanwezig zijn in ons dagelijks leven. Daarom is het belangrijk om te starten in de leefwereld van de groep. Waar zitten zij? Wat speelt er in hun hoofd, in hun leven, in hun wereld?

Voor alle onderstaande werkvormen is het leuk om de jongeren van tevoren te vragen iets mee te nemen dat belangrijk voor hen is (een foto of voorwerp bijvoorbeeld). Als je de werkvorm hebt gedaan kun je daarna iedereen vragen om even kort iets te vertellen over wat ze meegenomen hebben.

Ik ben meer...

Verdeel de ruimte in twee helften. In deze werkvorm gaan de jongeren kleur bekennen over hun eigenschappen. Als leider van het spel noem je steeds twee tegengestelde eigenschappen op, bij elke nieuwe tegenstelling geef je aan welke eigenschap de linkerkant of de rechterkant is. De jongere loopt vervolgens naar de kant die hij het meest bij zichzelf vindt passen.

Het leukst is als ze echt een kant kiezen en kleur bekennen, het gaat er ten slotte om wat je het meest vindt passen, het hoeft dus niet volledig te kloppen.

Ik ben (meer).../ Ik ben vaker...

- Verlegen - uitbundig
- Chaotisch - georganiseerd
- Open - gesloten
- Mensgericht - taakgericht
- Kerkganger - uitslaper
- Denker - doener
- Feestbeest - bankhanger
- Te laat - op tijd

Positieve vooroordelen

Deze werkvorm is geschikt voor een groep jongeren die elkaar nog niet zo goed kent.

Gebruik de Powerpoint om de vragen van dit kennismakingsspel te presenteren. De vragen zijn:

- Ik denk dat vrienden over ... zeggen:
- Welke hobby heeft ...?
- Met wie zou ... graag willen lunchen? (Tim Hofman, Bram Krikke, Iris Enthoven, Roxy Dekker of Giel de Winter)
- Wat eet ... het liefst? (Drop, chocolade, snoepjes, fruit, chips of pizza)

Hang ook voor elke jongere bijlage 1 'Kennismakingsspel' op. Zet de naam van de jongere in het vak.

Elke jongere gaat langs alle papieren (behalve die van zichzelf natuurlijk) om in te vullen wat hij/zij denkt bij een ander. Bij 'Ik denk dat vrienden over ... zeggen' wordt een eigenschap opgeschreven. De volgende kan dit omcirkelen of een nieuwe omschrijven. Telkens als een jongere zich kan vinden in een al opgeschreven eigenschap mag diegene daar een nieuwe ring omheen tekenen. Dus zorg ook dat er genoeg ruimte tussen de eigenschappen zit. Dezelfde werkwijze geldt voor 'hobby'. Bij 'lunchen met' en 'eet het liefst' wordt er geturfd. Je zet dus een streepje bij datgene wat je denkt wat bij diegene past.

Als iedereen overal alles heeft ingevuld gaan jullie de bladen bij langs en vraag je aan de persoon wat er wel of niet klopt en of de jongere iets leuks/opvallends ziet.



Naar de Bijbel

Inspiratie vinden in Gods Woord

Vanuit onze leefwereld richten we onze blik omhoog. De Bijbel gaat open en we zoeken God in gebed. Dit is de kern van elke bijeenkomst.

Wie vindt God dat ik ben?

Print van tevoren de bijlage 2 'Bijbelteksten Identiteit' uit en knip de 'kaartjes' uit. Hang deze op aan een muur of leg ze op tafel. Geef iedere jongere een (markeer)stift. Laat ze langs de bijbelteksten lopen en een stip zetten bij de teksten die eruit springen als het gaat om de vraag: wie vindt God dat ik ben? Laat hen ook kernwoorden markeren die belangrijk of opvallend voor hen zijn.

Ga in gesprek met elkaar:

- Wat zien jullie? Laat de jongeren vertellen wat ze zien (bijvoorbeeld dat er ergens heel veel stippen bij staan, of bij bepaalde teksten helemaal niet).

Als er geen gesprek op gang komt, kun je ook proberen om juist individuele jongeren aan te spreken en te vragen wat zij hebben gemarkeerd en waarom. Vergeet ook zelf niet te benoemen wat voor jou een belangrijke tekst is, op die manier kun je het gesprek ook wat open breken, wees niet bang om persoonlijk te zijn, daarmee kun je de jongeren juist helpen.

Gebed

Zorg voor pen en papier. Deel aan iedereen een briefje en een pen uit. Op de briefjes worden gebedspunten opgeschreven. Sowieso één gebedspunt dat met de vorige werkvorm te maken heeft en één gebedspunt uit hun leven. Als iedereen klaar is leveren ze de briefjes bij jou in en jij zorgt dat ze weer verdeeld worden over de groep. Doe dan een rondje waarin de jongeren hardop bidden wat er op hun briefje staat.

Je hoeft ze niet te verplichten hardop te bidden als mensen dat echt niet willen, maar het is wel goed om ze uit te dagen. Omdat het briefje niet over henzelf gaat is dit een wat makkelijkere manier om alvast te oefenen met hardop bidden (ze kunnen letterlijk oplezen wat er staat als dat minder spannend voor ze is). Hardop bidden is een behulpzame manier om connectie met elkaar te krijgen. Als ze dat niet gewend zijn is dat aan het begin onwennig, maar hoe vaker je het probeert hoe makkelijker het wordt.



Terug naar ons leven

De koppeling maken met onze leefwereld

Vanuit Gods perspectief kijken we opnieuw naar ons eigen leven en wat daarin speelt. Wat betekent zijn wijsheid voor onze worstelingen, zijn kracht voor onze uitdagingen, zijn genade voor ons falen, zijn licht voor ons leven? Wat nemen we mee ons leven en de wereld in?

□ Vragen

Deze werkvorm is geschikt voor kleinere groepjes waarbij jongeren en jeugdleiders elkaar beter leren kunnen met behulp van iets diepere vragen.

- Hoe ziet je leven eruit?
- Wie is je grootste rolmodel en waarom?
- Wat vind je leuke dingen in het leven?
- Wat vind je juist verschrikkelijk?
- Wat is je grootste irritatie?
- Hoe ziet je gezin eruit?
- Ga je naar de kerk? Waarom wel/niet?
- Noem je jezelf een christen?

Als je als grotere groep uiteen bent gegaan in kleine groepjes voor deze werkvorm, vraag dan aan iedereen om een of twee interessante dingen die ze over hun buurman/-vrouw hebben gehoord in de grote groep te vertellen. Zo leert de hele groep iets van iedereen kennen.

□ Afspraken

Als je deze kennismakingsavond als (één van de) eerste bijeenkomsten van het seizoen houdt is het goed om het met elkaar te hebben over afspraken die je met elkaar maakt. Je wilt een goed seizoen met elkaar hebben waar er gezelligheid, openheid en kwetsbaarheid kan en mag zijn.

Laat de jongeren opschrijven met behulp van bijlage 3 wat ze zouden willen zien op een jongerenavond. Denk dan aan wat voor sfeer, welke vorm van gesprekken en hoe er met elkaar om wordt gegaan. Als ze hier over hebben nagedacht en dit hebben opgeschreven gaan ze nadenken over wat hiervoor nodig is.

Laat de jongeren dit alleen of in kleinere groepjes bedenken en opschrijven.

Doe zelf ook mee met deze werkvorm als jeugdleider(s), het is handig als je het al van te voren hebt ingevuld zodat je op de avond zelf de jongeren erbij kunt begeleiden.

Als laatste stap bespreek je in de groep kort wat iedereen belangrijk vindt en wat hiervoor nodig is. Stel met elkaar 5 afspraken op en bedenk hoe je elkaar aan deze afspraken gaat herinneren en hoe je dit gaat waarborgen. De hele groep is hier samen verantwoordelijk voor. Probeer in het formuleren van de afspraken zo min mogelijk in het negatieve of ontkennende te gaan.

Bijvoorbeeld:

- Alles wat binnen de groep besproken wordt blijft binnen de groep. (en niet: de dingen die binnen de groep worden besproken gaan niet naar buiten)



Chill & connect

Tijd voor ontspanning en ontmoeting

We sluiten elke bijeenkomst ontspannen af met gezelligheid, tijd en aandacht voor elkaar, voor wat er leeft en naar boven is gekomen.

Het briefjesspel/ het spel met de hoge hoed/het spel met de pan

Benodigdheden:

- 1 pan of mand
- Spelers
- Pen en papier
- Timer (bijvoorbeeld digitale kookwekker of timer op smartphone)

Iedere deelnemer krijgt twee briefjes en schrijft daar op:

- Een hobby van zichzelf
- Een (Karakter)eigenschap van zichzelf

De beschreven briefjes worden dubbelgevouwen en gaan allemaal in een pan/hoed/zak/of wat dan ook. Het spel wordt gespeeld in 2 tot 4 teams. Maak teams van het circa 3 spelers.

Het spel:

Ronde 1 = Omschrijven zonder het woord of deel van het woord te gebruiken: De eerste deelnemer van het beginnende team pakt, zodra de 30 seconden in gaan (countdown op timer starten), een briefje uit de pan en omschrijft de het woord op het briefje. Zodra het goed is geraden, wordt het briefje door het team ingenomen en wordt een volgend briefje omschreven. Dit gaat net zo lang door tot de 30 seconden voorbij is.

Daarna is het volgende team aan de beurt om zoveel mogelijk briefjes te verdienen. Zijn alle teams aan de beurt geweest maar is het mandje nog niet leeg, dan is de tweede speler uit het eerste team aan de beurt. Dit gaat net zo lang door tot het mandje met briefjes leeg is. De briefjes per team worden geteld en genoteerd als punten.

Extra punten: jullie kunnen een extra dimensie in het spel brengen door elk team te laten raden van wie de briefjes zijn die ze hebben verzameld. 1 punt per goed geraden briefje!

Zijn jullie enthousiast en willen jullie verder? Doe dan alle briefjes opgevouwen terug in de pan en speel ronde 2 en 3:

Ronde 2 = Uitbeelden: Het spel gaat hetzelfde als in ronde 1 alleen moet het woord dit keer worden uitgebeeld. Daarbij helpt een goed geheugen!

Ronde 3 = Omschrijven met 1 woord: Het spel gaat hetzelfde als in ronde 1 alleen mag het briefje nu nog maar met 1 ander woord worden omschreven. Ook hierbij helpt een goed geheugen! Aan het eind worden de punten weer genoteerd. Het team met de meeste totaalpunten wint.

Twee waarheden en een leugen

Dit spel is leuk in een kleiner groepje van 3 tot 5 personen met mensen die elkaar al een beetje kennen. Iedere deelnemer verzint 3 (korte) verhalen of gebeurtenissen over zichzelf. Twee verhalen hiervan zijn waar, maar één is een leugen. Om de beurt vertel je de drie verhalen (in max 3 zinnen) in willekeurige volgorde. Daarna geeft iedere andere deelnemer aan welk verhaal ze denken dat een leugen is. Zo ga je iedere deelnemer af.

Per persoon die jou als verteller niet 'ontmaskert' krijg je een punt. Voor elke persoon die jij betrapt op de juiste leugen krijg je ook een punt. Degene met de minste punten regelt voor volgende avond de snacks 😊.