



# Aanbod voor misdienaars



## Inhoud

Misdienaarsquiz .....	3
Rollenspel rond dienstbaarheid ...	6
Cluedo.....	9
Jezus wast ook mijn voeten .....	12
Church Speed .....	14
In voeten gekleurd.....	22
Gis gis gisdienaar .....	26
Open doors .....	34
Komt allen tezamen.....	36
Zalig Kerstmis .....	39
Miss en Misterdienaar quiz.....	42
Heilig kwartet.....	46
Bronmemory .....	48
Goeie ontvangst tot in de kerk...	51

*Alle bijlagen vind je op [www.misdienaars.ijd.be](http://www.misdienaars.ijd.be)*

---

# Misdienaarsquiz

---

<b>Soort(en)</b>	Quiz
<b>Thema</b>	Liturgie
<b>Aantal spelers</b>	6 - 60 spelers
<b>Leeftijd</b>	9 - 99 jaar
<b>Terrein</b>	Een groot lokaal
<b>Duur</b>	90 minuten
<b>Intensiteit</b>	Matig
<b>Materiaal</b>	Powerpoint, beamer, computer, invulbladen voor alle teams, uitleg voor de quizmaster, balpennen, prijs voor het winnende team, materiaal voor een credenstafel, attributen voor een intredeprocessie, kledij voor een misdienaar en priester, ballonnen gevuld met helium (optioneel, je kan hen ook het gebed enkel in het invulbundeltje laten invullen)

---

## *Link met het thema*

Deze werkvorm is een manier om jongeren aan de hand van een quiz te laten stilstaan bij de vele symbolen en voorwerpen die ze gebruiken in de liturgie.

---

## *Doel*

- ✓ De deelnemers spelen een quiz.
- ✓ De deelnemers krijgen wat meer uitleg rond liturgische symbolen/voorwerpen.

---

## *Verloop*

De jongeren spelen in kleine groepjes een inhoudelijke quiz tegen elkaar. Het groepje met de meeste punten wint het spel.

---

## *Speluitleg*

Een begeleider neemt de taak van quizmaster op zich. Hij of zij neemt vooraf het bundeltje voor de quizmaster al eens goed door.

Zet ook volgende elementen al klaar voor je aan de quiz begint:

- ✓ Credenstafel met pateen, kelk (inclusief palla en kelkdoekje), ampullen met water en wijn, corporale.
- ✓ Een aantal attributen voor een intredeprocessie: kruisjes, kaarsen...
- ✓ Een aantal sets outfits voor misdienaars en voor een priester (albe-stola-kazuifel).
- ✓ Per groep een ballon gevuld met helium (of alternatief) die buiten in de lucht kan gelaten worden.

Als alles klaar staat kan de quiz beginnen. Verdeel de jongeren in groepjes van minimum twee personen of laat hen zelf een groepje vormen. Geef nadien de jongeren even de tijd om een groepsnaam te verzinnen zodat er al een eerste groepsoverleg ontstaat.

Start de powerpoint op en begin met het bezinnend momentje over Tarcisius. Vraag de jongeren om het even stil te maken en lees de tekst op de powerpoint hardop voor. Laat nadien nog even ruimte voor stilte voor je aan de quiz begint.

Ieder groepje ontvangt nu een bundeltje om de antwoorden in te noteren en een pen. De quizmaster begint nu met het stellen van de vragen. De powerpoint vormt de leidraad. Eerst worden alle vragen geprojecteerd, daarna alle antwoorden per vraag. De quizmaster moet dus niet na elke vraag de antwoorden meedelen.

Het groepje dat op het einde van de quiz het meeste punten heeft verzameld, wint de quiz. Je kan als quizmaster zelf kiezen welke prijs de winnaars krijgen. Het fijnste is een zak snoep, koeken... die ze kunnen delen met de anderen groepjes.

---

### *Tips voor de begeleider:*

- ✓ Geef in het begin van de quiz duidelijk aan dat ze doorheen het verloop steeds vragen mogen stellen indien een begrip, woord, gebaar niet duidelijk is.
- ✓ Zorg bij het maken van de groepjes voor een goede verdeling tussen de jongsten en de oudsten zodat ze elkaar op weg kunnen helpen. Je kan er ook voor kiezen om de jongste groepen te laten samenwerken met een begeleider.
- ✓ Als je zelf graag wat meer achtergrond wil hebben dan kan de bundel “de misdienaars in de liturgie” je zeker op weg helpen. Vraag naar deze bundel en andere informatie bij de IJD-afdeling in je buurt.

# Rollenspel rond dienstbaarheid

<b>Soort</b>	Rollenspel
<b>Thema</b>	Dienstbaarheid
<b>Aantal spelers</b>	22 spelers
<b>Leeftijd</b>	10 - 30 jaar
<b>Terrein</b>	Ruime locatie
<b>Duur</b>	30 - 90 minuten (afhankelijk van de leeftijd en het aantal deelnemer)
<b>Intensiteit</b>	Matig
<b>Materiaal</b>	Kaartjes met situatiebeschrijvingen (bijlage)

## *Link met het thema*

Deze werkvorm is een manier om jongeren te doen groeien in geloof.

## *Doel*

- ✓ De jongeren leren verschillende mogelijke reacties op een situatie kennen.
- ✓ De jongeren denken na over dienstbaarheid in hun eigen leven.
- ✓ De deelnemers kunnen zich inleven in het standpunt van een ander.
- ✓ De jongeren gaan met elkaar in gesprek rond het verband tussen geloof en dienstbaarheid.

## *Verloop*

De jongeren bereiden hun rollenspel voor, voeren het op en achteraf gaan jullie daar samen rond in gesprek.

---

## *Speluitleg*

De jongeren delen zich op in groepjes van 2 of 3.

Ze mogen een situatie trekken. Let erop dat je de situaties voor 2 of 3 deelnemers apart houdt.

Ze krijgen nu 10 tot 15 minuten om rond deze situatie een rollenspel voor te bereiden. Ze lezen daarvoor goed de situatiebeschrijving en kijken welke rollen erin zitten. De situaties zijn vrij ruim omschreven. Ze kunnen dus zelf nog heel wat dingen bepalen. Ze zoeken argumenten die ze tijdens het toneeltje kunnen gebruiken, mogelijke reacties... Ze oefenen hun rollenspel al eens in hun klein groepje.

Je gaat als begeleider wat rond, zet hen eventueel wat op weg en kijkt wanneer de meeste groepjes bijna klaar zijn. Een paar minuten voor het einde van de voorbereidingstijd verwittig je de deelnemers dat ze moeten afronden. Op die manier voorkom je dat een groepje nog lang werk heeft, terwijl de andere groepjes al lang klaar zijn.

Alle deelnemers komen nu samen en richten zich naar de plaats waar de rollenspelen opgevoerd zullen worden. Als je met een beperkte groep werkt, kunnen ze in een halve cirkel gaan zitten. Dit maakt het makkelijker om met elkaar in gesprek te gaan.

De rollenspelen worden nu één voor één opgevoerd. Afhankelijk van het aantal toneeltjes, kan er na elk toneeltje, na een paar toneeltjes of na alle toneeltjes een korte bespreking volgen.

Hier vind je een aantal richtvragen:

- ✓ Hoe zou jij in deze situatie reageren?
- ✓ Wat vind jij van de gebruikte argumenten? Vind je dat die persoon gelijk heeft als hij of zij dat zo zegt? Welke argumenten vond je goed?
- ✓ Ben je van mening veranderd over hoe jij zelf zou reageren in deze situatie? Zijn er dingen die je aan het denken gezet hebben?
- ✓ Heeft je geloof iets te maken met je manier van reageren?

## *Extra informatie voor de begeleider*

Probeer er bij de verdeling van de groepjes aandacht voor te hebben dat eerder teruggetrokken types zich misschien beter zullen voelen in een groepje van 3 omdat ze dan vaak een kleinere rol kunnen spelen.

De deelnemers doen dit het best in zelfgekozen groepjes omdat het een vrij intensieve manier is van samenwerken.

Waardeer de inbreng van de jongeren tijdens het rollenspel. Ze moeten hier toneel spelen voor een groep. Dat op zich is voor een aantal onder hen geen evidentie. Ze moeten ook zelf argumenten verzinnen. Zorg dat je na elk rollenspel positieve feedback geeft. Jongeren hopen daarop en verlangen daar eigenlijk naar. Maar wees eerlijk: als het heel stroef verliep, moet je niet zeggen dat ze dat goed gedaan hebben, maar kan je wel inspelen op de inhoud die ze aanbrachten en waar ze waarschijnlijk goed over nagedacht hebben. Het is goed met de jongeren in gesprek te gaan over de invloed van het geloof op hun manier van leven. Daarmee zeg je niet dat een ongelovige of andersgelovige geen goede dingen doet, maar dat het geloof een inspiratiebron kan zijn om op een bepaalde manier te reageren.





# Cluedo

---

<b>Soort</b>	Gezelschapsspel
<b>Thema</b>	Liturgie
<b>Aantal spelers</b>	2 - 60 spelers
<b>Leeftijd</b>	9 - 99 jaar
<b>Terrein</b>	Bos
<b>Duur</b>	60 minuten
<b>Intensiteit</b>	Actief
<b>Materiaal</b>	14 foto's op A4 gelamineerd, koord, schaar, Cluedo-formulieren (één voor iedere deelnemer), balpennen

---

## *Link met het thema*

Deze werkvorm is een manier om jongeren spelenderwijs te laten werken met de elementen uit een viering.

---

## *Doel*

- ✓ De deelnemers spelen een ontspannend spel.
- ✓ De deelnemers krijgen wat meer uitleg rond liturgische symbolen/voorwerpen.

---

## *Verloop*

Misdienaar Theo was deze morgen heel verstrooid.

- ✓ Hij vergat iets klaar te zetten voor de eucharistie.
- ✓ Hij vergat ook iets op te blinken.

- ✓ Hij blies tijdens de mis per ongeluk iets uit.
- ✓ Hij liet na de viering zijn portemonnee liggen in de kerk en weet niet meer waar.

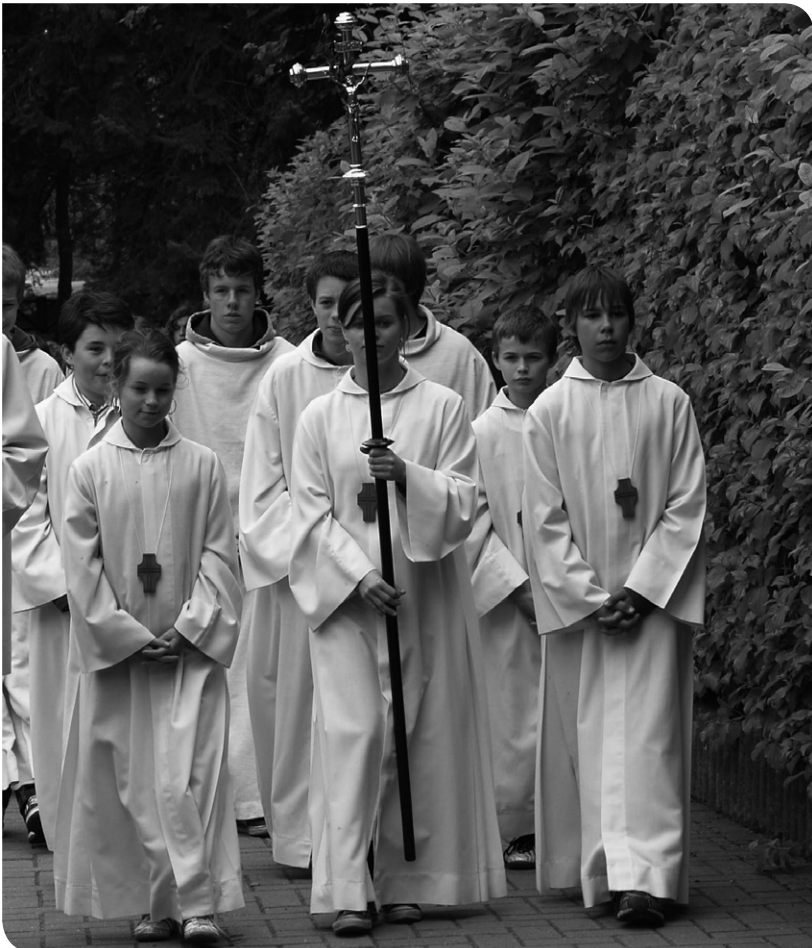
De jongeren gaan tijdens het spel op zoek naar het antwoord op deze vragen.

## *Speluitleg*

De begeleider hangt voor het spel begint alle foto's van de voorwerpen en plaatsen op A4 formaat verspreid in het bos, behalve de foto's van de voorwerpen en plaatsen die hieronder worden aangeduid.

<b><i>Wat vergat Theo klaar te zetten?</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Kelk</b></li> <li><input type="checkbox"/> Ampullen</li> <li><input type="checkbox"/> Kaarsen op het altaar</li> <li><input type="checkbox"/> Altaarmissaal</li> <li><input type="checkbox"/> Evangeliarium</li> </ul>
<b><i>Wat vergat Theo op te blinken?</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Monstrans</li> <li><input type="checkbox"/> Ciborie</li> <li><input type="checkbox"/> Processiekruis</li> <li>■ <b>Bijbelstandaard</b></li> <li><input type="checkbox"/> Glas-in-lood</li> </ul>
<b><i>Wat blies Theo per ongeluk uit tijdens de mis?</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> De flambouwen</li> <li>■ <b>De paaskaars</b></li> <li><input type="checkbox"/> Het wierookvat</li> <li><input type="checkbox"/> De godslamp</li> </ul>
<b><i>Waar liet Theo zijn portemonnee liggen?</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Biechtstoel</li> <li>■ <b>Tabernakel</b></li> <li><input type="checkbox"/> Doopvont</li> <li><input type="checkbox"/> Patroonsbeeld</li> </ul>

Afhankelijk van de grootte van de groep laat je de jongeren individueel of in kleine groepjes spelen. Geef aan iedere jongere een Cluedoformulier en een balpen. De jongeren mogen na het startsignaal van de begeleider rondlopen in het bos en op zoek gaan naar de foto's. Op het Cluedoformulier duiden ze aan welke voorwerpen of plaatsen ze terugvinden in het bos. Als ze goed zoeken zal er na enige tijd per categorie maar 1 voorwerp of plaats overblijven. Dit is het antwoord op de vraag. De jongere/groep die het eerste alle antwoorden gevonden heeft, wint het spel.



# Jezus wast ook mijn voeten

<b>Soort</b>	Creatief, gesprek
<b>Thema</b>	De Voetwassing (Sieger Köder)
<b>Aantal spelers</b>	2 - 10 spelers (bij grotere groep: meerdere begeleiders)
<b>Leeftijd</b>	8 - 12 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen
<b>Duur</b>	60 minuten
<b>Intensiteit</b>	Rustig
<b>Materiaal</b>	Grote vellen papier, stiften, kleine afbeeldingen van de Voetwassing (evenveel als aantal deelnemers), grote afbeelding of projectie van de Voetwassing van Sieger Köder (bijlage), beeldmeditatie (bijlage).

## *Link met het thema*

We werken met de Voetwassing van Sieger Köder. We gaan dieper in op de aspecten van het verhaal die op dit schilderij afgebeeld staan.

## *Doel*

- ✓ De jongeren leren zelf betekenis vinden in een schilderij en een Bijbelverhaal.
- ✓ De jongeren krijgen de kans om met elkaar te praten over de plaats van Jezus in hun leven.

## **Afbeelding natekenen**

De afbeelding van de voetwassing van Sieger Köder wordt opgehangen of geprojecteerd. Samen met de jongeren ga je op zoek naar de titel van dit werk. Per 3 of 4 krijgen ze een groot blad en een aantal stiften. Ze gaan met hun groepje rond een blad zitten en proberen de afbeelding samen na te tekenen. Een extra moeilijkheid is dat ze de stift alleen met hun mond mogen vasthouden. Als de tekening klaar is, tonen ze die aan de andere groepen.

## **Bespreking**

De bespreking omvat 3 deelmomenten (hun tekening, de beeldmeditatie en hun eigen leven). We raden aan elk van deze elementen te bespreken.

De jongeren zetten zich in een halve cirkel, zodat ze elkaar én elkaars afbeelding zien. Door het tekenen van het kunstwerk, hebben ze heel wat details van het schilderij gezien. Je stelt hen de vraag wat ze allemaal zien op het schilderij en wat dat volgens hen betekent. Je laat hen hierover met elkaar in gesprek gaan. Vaak komen ze samen tot mooie dingen zonder dat een begeleider 'de juiste antwoorden' moet geven. Bij het bekijken van kunst zijn die er trouwens niet.

Je leest nu de beeldmeditatie die je in bijlage vindt, voor. Op die manier horen ze ook ideeën van buitenaf. Achteraf worden deze ideeën samengelegd met wat ze zelf zagen en dachten. Zijn er dingen die anders zijn? Zijn er dingen die je ook zo zag? Zijn er dingen die je niet begrijpt? Heb je nog vragen?

Het schilderij wordt in een derde fase ook betrokken op hun eigen leven. Petrus wil niet dat Jezus zijn voeten wast. Zou Jezus jouw voeten mogen wassen? Waar is Jezus zichtbaar in jouw leven? Wil jij veranderen? Heeft eucharistie voor jou iets met liefde te maken? Op welke manier?

## **Afronden**

Je geeft aan iedereen een kleine afbeelding van de Voetwassing. (geprint op dikker papier). Aan de achterkant schrijven ze wat hem of haar vandaag het meest geraakt heeft of wat ze het mooist vinden aan het schilderij.

# Church Speed

<b>Soort</b>	Inhoudelijk gezelschapsspel
<b>Thema</b>	Liturgie
<b>Aantal spelers</b>	3 - 80 spelers
<b>Leeftijd</b>	Vanaf 8 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen
<b>Duur</b>	40 - 120 minuten
<b>Intensiteit</b>	Matig
<b>Materiaal</b>	1 flesje (liefst halve liter of kleiner in vrij stevig plastic), 80 kaarten (bijlage)

## *Link met het thema*

Deze werkvorm is gemaakt om met misdienaars inhoudelijk te werken rond misdienaar-zijn en liturgie.

## *Doel*

- ✓ De deelnemers spelen een ontspannend spel.
- ✓ De deelnemers krijgen wat meer uitleg over liturgische symbolen/voorwerpen.
- ✓ De deelnemers gaan met elkaar in gesprek rond liturgie en hun ervaring met liturgie.

## *Verloop*

Deze werkvorm is gebaseerd op het onder jongeren heel gekende spel Jungle Speed.

We spelen eerst het spel. Achteraf wordt er aan de hand van de gebruikte kaartjes een nabespreking gedaan. Het spel zelf gebeurt met alle deelnemers samen. Voor de nabespreking kan de groep eventueel opgedeeld worden.

---

## *Speluitleg*

Het flesje wordt in het midden tussen de spelers geplaatst. De 80 speelkaarten worden zo gelijk mogelijk verdeeld met de speelzijde naar beneden (de



spelers mogen ze ook nog niet bekijken). De kaarten worden dus allemaal uitgedeeld, ook al betekent dit dat een aantal spelers 1 kaart meer zullen hebben dan de andere spelers. Er zijn gewone kaarten met figuren op in verschillende kleuren en speciale symboolkaarten.

Om beurten draaien de spelers een kaart om (in wijzerzin). Deze kaart leggen ze voor zich open op tafel. Als ze al in een vorige ronde een kaart omgedraaid hebben, leggen ze nu de kaart er gewoon bovenop. Op die manier wordt de vorige kaart bedekt.

Als ze een gewone kaart hebben, is het belangrijk te kijken of dezelfde afbeelding al bij iemand anders ligt (dit mag in een andere kleur zijn). Als dat het geval is, grijpen die twee personen zo snel mogelijk het flesje in het midden. De eerste persoon die het flesje heeft, is de winnaar van het duel. Hij mag zijn stapeltje reeds-omgedraaide-kaartjes aan de andere geven. De verliezer steekt de kaartjes die hij krijgt, samen met zijn eigen reeds-omgedraaide-kaartjes onderaan zijn eigen stapel.

**Opgelet:** je mag slechts één hand gebruiken, zowel om de kaartjes om te draaien als om het flesje te grijpen.

Als een speler al zijn of haar kaartjes omgedraaid heeft, laat hij of zij die voorlopig liggen. Misschien geraakt hij of zij de kaartjes zo in 1 keer allemaal kwijt. Is die persoon echter opnieuw aan de beurt, dan draait hij de stapel terug om en begint opnieuw te spelen met deze kaarten.

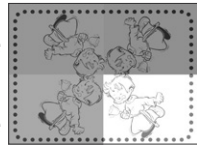
Bij het omdraaien is het belangrijk dat de speler de kaartjes van zich weg draait, zodat hij het kaartje niet kan bekijken vooraleer de anderen het zien. Zo ziet iedereen op hetzelfde moment het kaartje.

Wanneer iemand het flesje grijpt of zelfs maar aanraakt, terwijl niemand dezelfde afbeelding heeft, dan krijgt hij of zij alle kaarten die de andere spelers hebben omgedraaid, dus alle reeds-omgedraaide-kaartjes van de andere spelers. Ook zijn of haar eigen stapeltje reeds-omgedraaide-kaartjes komen opnieuw onderaan de eigen stapel terecht.

**Er zijn echter ook 3 soorten speciale kaarten:**

- ✓ *Gekleurde misdienaarskaartjes:*

Zolang deze kaart zichtbaar is, gaat het niet over de afbeelding op de kaartjes, maar over de kleur ervan. Als er dus een nieuwe kaart bovenop komt, vervalt de werking van deze kaart.



**Opgelet:** er mogen geen duels met afbeeldingen worden gehouden zolang deze kaart actief is.

- ✓ *Kaartjes waarbij de misdienaars kijken naar de rand van de kaart:*

Alle spelers draaien tegelijkertijd een kaart om. Ook nu wordt gekeken naar de gelijke kaarten en moeten de spelers met gelijke kaarten (eventueel verschillend kleur) zo snel mogelijk het flesje grijpen.



**Opgelet:** als er een kleurenkaartje ligt, gaat het niet over de afbeelding maar over de kleur!

- ✓ *Alle misdienaars kijken naar het centrum van de kaart:*

Nu mag iedereen zo snel mogelijk het flesje grijpen. De eerste speler die het flesje grijpt, mag zijn stapeltje reeds-omgedraaide-kaartjes onder het flesje leggen. De volgende verliezer moet deze kaarten er ook bij nemen.



**Het einde van het spel:**

- ✓ Wanneer een speler zijn laatste kaart heeft omgedraaid (en dus alle kaarten op de stapel reeds-omgedraaide-kaartjes liggen), kan het zijn dat iemand



de kaart 'misdienaars naar binnen' op tafel legt. Wanneer de speler dan als eerste het flesje grijpt, heeft deze geen kaarten meer in de hand of voor zich liggen en is deze persoon gewonnen.

Men kan eventueel met de andere spelers doorspelen.

- ✓ Wanneer een speler zijn laatste kaart heeft omgedraaid (en dus alle kaarten op de stapel reeds-omgedraaide kaartjes liggen), kan het zijn dat iemand dezelfde kaart op tafel legt. Wanneer de eerste persoon het duel wint, is hij al zijn kaarten kwijt en is hij de winnaar van het spel.

Men kan eventueel met de andere spelers doorspelen.

---

### *Extra informatie voor de begeleider*

Het spel is puur bedoeld als ontspanning. Je laat hen dus maar opgaan in het spel. Achteraf kan je aan de hand van de afbeeldingen verder in gesprek gaan en inhoud meegeven.

De misdienaarsgids (Averbode, 2007) kan een hulp zijn om voor jezelf wat achtergrond te hebben.

---

### *Nabespreking*

Je neemt de afbeeldingen erbij. Je kiest zelf de volgorde en eventueel ook welke soort kaartjes je bekijkt.

In de vorm van een vraag-antwoordgesprek probeer je met hen de achterliggende inhoud en betekenis op te bouwen. Het is daarom belangrijk zelf goed te weten wat je erbij wil vertellen en aan de hand van het stellen van vragen de jongeren in gesprek te laten gaan. Een aantal dingen zul je zelf moeten vertellen.

#### **MISDIENAARS**

De misdienaars hebben verschillende taken. Een rode draad door al hun taken is om de priester bij te staan en de viering mee te verzorgen.

### **Luiden van klokken / belletjes / gong**

- ✓ Voor de viering luiden op heel wat plaatsen de klokken. Soms is het de taak van de misdienaar om die voor de viering aan te leggen. De klokken roepen de mensen samen. We gaan niet zomaar naar de mis, maar we worden uitgenodigd om naar God toe te komen.
- ✓ Bij het binnenkomen van de kerk trekken de misdienaars aan de koord van de klok die naast de deur van de sacristie hangt. Alle aandacht wordt getrokken. De eucharistieviering gaat beginnen en we willen dat heel bewust doen.
- ✓ Afhankelijk van de parochie worden belletjes en / of een gong gebruikt tijdens de viering. Ze worden gebruikt om heel belangrijke momenten aan te geven en de aandacht te trekken.

Vlak voordat de priester de woorden van het laatste avondmaal herhaalt, wordt een gebed tot de Heilige Geest gebeden. Wat hier gebeurt, is niet iets louter menselijks. God kan maar in ons midden komen als de Heilige Geest over het brood en de wijn komt.

Als de priester het brood en de wijn tijdens de consecratie omhoog steekt, wordt er telkens gebeld. Dit zijn belangrijke momenten: Christus is echt in ons midden en we mogen dat zien.

### **Aanbrengen van de gaven**

De eucharistieviering is niet louter een zaak van de priester. We zijn daar allemaal bij betrokken. We mogen zelf onze gaven aanbrengen. Daarom wordt er tijdens de offerande rondgegaan bij de mensen en mogen de misdienaars brood en wijn aanbrengen. Jezus kan maar aanwezig komen in brood en wijn als die er ook zijn, als wij iets aan te bieden hebben.

**Tijdens plechtige vieringen wordt vaak wierook gebruikt.** De misdienaars mogen die dan klaarmaken en aanbrengen. Soms mag je als misdienaar ook de priester of de mensen bewieroken. Het is een symbool van eer brengen aan God (altaar, evangelieboek, brood en wijn) en van ons gebed dat opstijgt naar de hemel.

## **KAZUIFELS**

Tijdens de liturgie worden liturgische gewaden gedragen.

De priester gaat niet zomaar voor als die specifieke persoon, maar trekt net als de misdienaar een albe aan, een soort tweede huid, die van Christus. Een albe is wit (alba is het Latijns voor wit) en drukt licht uit, herboren zijn na de doop, verrijzenis. Als misdienaar mag je op die manier uitdrukken dat je leerling van Jezus bent.

Priesters dragen daarover nog een stola en een kazuifel. Deze hebben een bepaalde liturgische kleur (zie ook de kleuren in dit spel). De kleuren hebben een eigen betekenis en worden op bepaalde momenten van het jaar of op bepaalde feesten gedragen.

### **Wit**

Wit staat voor zuiverheid, heiligheid en vreugde. De priester draagt deze kleur tijdens de kersttijd, de paastijd en op feesten.

### **Rood**

Rood is de kleur van vuur maar ook van bloed en van liefde. Op Pinksteren wordt daarom de rode kleur gebruikt, maar ook op Goede Vrijdag en dagen waarop we martelaren gedenken (mensen die gedood werden omwille van hun geloof).

### **Paars**

Paars is een wat sombere kleur. Ze past bij droevige momenten als een begrafenis (ook al wordt dan soms wit gedragen als teken van verrijzenis) en bij momenten van boete en bezinning (tijdens de advent en de veertigdagentijd).

### **Groen**

In de lente worden de bomen terug groen. Groen is daarom de kleur van nieuw leven en van hoop. De priester draagt het groen op de gewone momenten: de tijd door het jaar.

Deze liturgische kleuren worden soms ook op andere plaatsen in de kerk gebruikt: aan het altaar of aan de lezenaar.

Op de kazuifels staan vaak afbeeldingen. Hier vind je wat achtergrond bij de afbeeldingen op de kaartjes.

### **Broden en vissen**

Verwijzen naar de broodvermenigvuldiging, naar God die de nood van mensen ziet en hen wil voeden (ook in de eucharistie).

#### **1 vis**

'Vis' in het Grieks is 'ichtus'. De christenen koppelden aan elke letter een woord dat met die letter begon. Zo kwamen ze tot een soort geloofsbelijdenis: Jezus Christus, Zoon van God, Verlosser/Redder. Bij de eerste christenen is dit symbool een belangrijke rol gaan spelen.

### **Koren en druiven**

Verwijzen naar de eucharistie.

### **Een schaal met broden**

Verwijzing naar de eucharistie.

## **TABERNAKEL**

Tabernakel komt van het Latijnse 'tabernaculum' en betekent tent. Het is een stevige, brandvrije kast waarin de geconsacreerde (gewijde) hosties staan. Het is de plaats waar Christus aanwezig is. Daarom knielen en buigen we als wij langs het tabernakel komen. Zo groet je Christus.

Op tabernakels staan verschillende afbeeldingen die vaak verwijzen naar het kruis of naar de eucharistie.

## **KRUIS**

Hét teken van een christen is het kruis. Bij het begin of aan het einde van het gebed maken christenen vaak een kruisteken maar er hangen ook op verschillende plaatsen kruistekens: om de hals, in huis, in de kerk. Soms draagt een van de misdienaars een processiekruis mee bij de intrede aan het begin van een plechtige viering. De misdienaar met dit kruis gaat als eerste. Dit om aan te geven dat Christus ons voor gaat en dat wij in zijn voetspoor willen gaan. Het maken van een kruisteken herinnert ons aan onze doop want wij zijn allemaal gedoopt "in de naam van de Vader en de Zoon en de Heilige Geest". De kruisdood van Jezus was niet het einde. Als een kruis een symbool is voor

christenen, is het dan ook geen symbool van dood maar veeleer van verrijzenis, van leven over de dood heen.

## **PAASKAARS**

In de kerk staan heel wat kaarsen maar 1 kaars is specialer dan de anderen. Ze is groter en speciaal versierd. Meestal staat het jaartal erop. Er staan altijd twee Griekse letters op: alfa en omega, de eerste en laatste letter van het Griekse alfabet. Het duidt erop dat Jezus er altijd is: van in het begin tot op het einde, overal in de wereld.

Tijdens de paaswake wordt een nieuwe kaars aangestoken. De priester doet dat met vuur dat aan het begin van de wake gewijd wordt. De kaars zelf wordt ook gezegend.

In een aantal kerken worden op dat moment ook 5 nagels in de kaars gestoken. Ze duiden op de 5 wonden van Jezus, het lijden dat Hij meegemaakt heeft, maar ook de liefde waarmee Hij dat doorstaan heeft.

De Paaskaars is op zich een symbool van verrijzenis, van nieuw licht. Het leven (het licht) is sterker dan de dood (de duisternis).

Op de Paaskaars staan altijd afbeeldingen. Hier vind je wat uitleg bij de verschillende symbolen die we op deze kaarsen zien:

- ✓ Regenboog: verbond met God (cf. Noach)
- ✓ Duif met takje: Heilige Geest, leven na de dood (cf. Noach)

Er worden heel wat kaarsen gebruikt in een kerk. Eigenlijk stellen dat allemaal mini-paaskaarsjes voor.

# In voeten gekleurd

<b>Soort</b>	Schilderen
<b>Thema</b>	Actieve verwerking verhaal voetwassing
<b>Aantal spelers</b>	Onbeperkt aantal spelers
<b>Leeftijd</b>	12 - 14 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen/buiten
<b>Duur</b>	45 minuten
<b>Intensiteit</b>	Matig
<b>Materiaal</b>	Verf, papier, plastic tegen het knoeien, zeep, water, handdoeken, Bijbelverhaal van de voetwassing

## *Link met het thema*

Dienstbaarheid komt in de Bijbel onder meer aan bod in het verhaal van de voetwassing in het Johannesevangelie. In deze werkvorm proberen we die dienstbaarheid te doorgronden en uit te beelden.

## *Doel*

- ✓ Jongeren proberen met verf en papier te schilderen waar het in het verhaal van de voetwassing over gaat en krijgen ook kans daar woorden aan te geven.
- ✓ De jongeren leven zich in in het verhaal van de voetwassing.

---

# Verloop

## Inleiding

Lees met de jongeren het verhaal van de voetwassing (aan de hand van het verhaal van Van Outryve, zie bijlage). Een aantal vragen kunnen helpen bij het verduidelijken en uitdiepen van het verhaal.

- ✓ Welke personages komen voor in het verhaal?
- ✓ Wat gebeurt er?
- ✓ Wie doet er wat?
- ✓ Hoe zouden de mensen in het verhaal zitten? Staan?
- ✓ Hoe voelen de mensen in het verhaal zich?
- ✓ Wat zegt dit verhaal nu aan jullie?
- ✓ Is het moeilijk om je voeten te laten wassen?
- ✓ Welke kleur zou je... geven? (Jezus, Simon Petrus of de linnen schort bijvoorbeeld)

## Schilderen

Geef iedereen de opdracht om zijn schoenen en sokken uit te doen. We gaan schilderen met onze voeten en tenen. Dit zorgt er voor dat niet alle beelden tot in detail geschilderd kunnen worden. Het is dus ook belangrijk om betekenis te geven aan en te zoeken voor de kleuren.

Warme kleuren kunnen bijvoorbeeld staan voor vriendschap en koude kleuren voor verraad. Rood kan bloed zijn, maar ook liefde, groen is meestal de kleur van de hoop enzovoort. Geef de jongeren dus ook de boodschap mee om na te denken over de betekenis van de kleuren die ze gebruiken. De kleuren hebben een grote invloed op het eindresultaat omdat met voeten schilderen het werk abstracter of zelfs helemaal abstract maakt.

Omdat er geschilderd wordt met de voeten, moeten de voeten daarna ook gewassen worden. Het is gemakkelijk om dit zelf snel te doen na het schilderen. Geef hen daarom voor het schilderen ook even de opdracht mee om na te denken of ze hun voeten zouden laten wassen door iemand anders.

‘Zouden jullie je voeten durven laten wassen door iemand anders? Straks is misschien de ideale gelegenheid om het eens uit te proberen...’ Daag de jongeren uit om het te proberen, maar maak er zeker geen verplichting van: dat geeft gespreksstof voor later.

Geef daarna iedereen individueel de opdracht om te beginnen met zijn schilderwerk.

Als iedereen zijn schilderwerk afgewerkt heeft, kunnen de jongeren nog even kort uitleg geven bij hun eigen werk aan de anderen. Wat heb je afgebeeld, is daarbij de richtvraag voor iedereen.

Na het schilderen kan je met stevig papier op de nog natte schilderwerken drukken, zodat er een tweede en zelfs een derde druk ontstaat. Deze kunnen dan tot postkaarten verknipt worden. De kaarten kunnen geschreven worden aan mensen die er nood aan hebben. Samen met de jongeren kan daarover nagedacht worden. Zo denk je niet alleen na over wat Jezus doet, maar ook over wat jullie als groep kunnen doen voor anderen.

---

## *Nabespreking*

Pols naar de ervaringen van de jongeren: Hoe is het geweest? Hoe heb je het ervaren? Was het moeilijk? Maar vergeet ook vooral niet terug te koppelen naar het Bijbelverhaal en de voetwassing. Heeft iemand het aangedurfd om zijn voeten te laten wassen door iemand anders? Waarom wel of niet? Hoe heb je dat ervaren? Kan je er in komen dat Petrus het er zo moeilijk mee had?

---

## *Variaties*

Mogelijke variaties voor deze werkvorm zijn:

- ✓ Laat de jongeren allemaal samen aan een groot schilderwerk werken. Ze kunnen verschillende taferelen schilderen op eenzelfde doek.
- ✓ Laat de jongeren allemaal samen aan een groot schilderwerk werken. Geef



ieder van hen één kleur zodat ze samen moeten werken en beslissen hoe het werk vorm krijgt.

- ✓ Laat iedere jongere of ieder groepje (indien er veel deelnemers zijn) een ander deel/tafereel/vers van het verhaal schilderen. Zo krijgt de groep op het einde een mooi geheel van het hele verhaal.
- ✓ Niet schilderen met de voeten (wat abstracter is), maar met de handen kan ook. Zo kan er een duidelijker beeld geschilderd worden.



# Gis gis gisdienaar

<b>Soort</b>	Inhoudelijk spel
<b>Thema</b>	Liturgie, misdienaars
<b>Aantal spelers</b>	3 - 80 spelers
<b>Leeftijd</b>	4 - 20 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen/buiten (in de buurt van je parochiekerk)
<b>Duur</b>	60-90 minuten
<b>Intensiteit</b>	Matig
<b>Materiaal</b>	Memoryspel (bijlage 1), vertelboekje voor 'De 3 Wijzen' (bijlage 2), foto's van liturgische symbolen/voorwerpen (bijlage 3), gebedsmoment (bijlage 5 en 6) Extra materiaal voor de estafetterondes: Kaartjes met Bijbelverzen (bijlage 4), Zingt Jubilate, blinddoek, misdienaarkledij (witte albe, kruisje, koord), twee kaarsen, lucifers, gong/bel, enkele kussens, chronometer/horloge, papier en pen.

## *Link met het thema*

Deze werkvorm wil misdienaars op speelse wijze laten kennismaken met de liturgie en hun plaatselijke kerk. Ze worden uitgenodigd om de deur van het geloof binnen te stappen en te ervaren hoe het geloof beleefd en gevierd wordt.

## *Doel*

- ✓ De nadruk van de activiteit ligt grotendeels op ontmoeting en geloven.
- ✓ De deelnemers spelen een ontspannend en leerrijk spel.

- ✓ De deelnemers krijgen wat meer uitleg rond liturgische symbolen/voorwerpen en hun herkomst.
- ✓ De deelnemers leren (of herhalen) hoe ze enkele symbolen/voorwerpen correct kunnen gebruiken in de liturgie.

---

## *Verloop*

Het spel is een mix tussen estafetteraces, een klassiek memoryspel en een televisieprogramma uit de oude doos: 'De 3 Wijzen'. We spelen telkens eerst een opdrachten-estafette gevolgd door een ronde memory (kaartjes met woorden). Wanneer tijdens het memoryspel twee dezelfde kaartjes omgedraaid worden, geven de drie wijzen aan de spelers drie mogelijke verklaringen voor het woord op de kaartjes, waarna de spelers moeten raden welke wijze de waarheid spreekt. Als alle kaartjes omgedraaid zijn en de spelers alle juiste verhalen geraden hebben, moeten zij de woorden op de kaartjes linken aan de afbeeldingen van de liturgische symbolen/voorwerpen. Na afloop van de Photo-match tel je de scores van alle onderdelen van het spel op voor ieder team. Het team met de hoogste score wint het spel. Ten slotte kan je bij elk symbool/voorwerp op de afbeeldingen even stilstaan en tonen op welke wijze het in de liturgie gebruikt wordt.

---

## *Speluitleg*

Knip de 'kaartjes met woorden' van het memoryspel (bijlage 1) uit. Leg de kaartjes omgekeerd op tafel of op de grond. Verdeel de groep in minimum twee teams en zet alles klaar voor de opdrachten-estafette. Als je niet veel tijd hebt, kan je het spel ook zonder de opdrachten-estafette spelen.

### **OPDRACHTEN-ESTAFETTE**

Afhankelijk van de opdracht kan één speler of het hele team de opdracht uitvoeren. Het team dat de opdracht het snelst/het best uitvoert, krijgt 1 punt

en mag twee kaartjes uit het memoryspel omdraaien. Je kan elke opdracht meerdere keren uitvoeren of je kan ook zelf bijkomende opdrachten bedenken.

### **Opdrachten voor de estafetterondes:**

- ✓ Geef één speler van elk team een exemplaar van 'Zingt Jubilate' en laat deze speler aan de hand van de nummers vijf titels van liederen zoeken.

Hierbij vind je enkele suggesties voor liederen:

- nr. 115 - De nacht loopt ten einde
- nr. 207 - Voor kleine mensen
- nr. 368 - God, mijn God
- nr. 426 - De Heer is waarlijk opgestaan
- nr. 509 - Mens voor de mensen
- nr. 548 - Zo lief heeft God de wereld
- nr. 585 - Dankt, dankt nu allen God
- nr. 607 - Doop ons, Heer
- nr. 665 - Wij danken U, o God
- nr. 750 - Wees gegroet Maria
- nr. 757 - Het woord, het goede woord van God
- nr. 776 - Stem die ons roept
- nr. 779 - Ik ben de wijnstok
- nr. 818 - Dat het licht
- nr. 839 - De avond en de morgen
- nr. 930 - Een mens te zijn op aarde

De speler die het eerst alles correct heeft, wint.

- ✓ Plaats een bel of gong op een loopafstand en laat één speler van elk team er naartoe lopen. Pas wanneer de eerste speler van elk team geluid maakt, mag de volgende speler van elk team vertrekken, enz. Het team dat het eerst alle spelers achter de bel of gong heeft staan, wint.
- ✓ Laat één speler van elk team om ter snelst zijn/haar misdienaars outfit (witte albe, koord en kruisje) aantrekken.
- ✓ Leg op verschillende plaatsen in de ruimte een briefje met daarop een woord (Gebruik daarvoor de kaartjes uit bijlage 4). Laat één speler van

elk team met papier en pen in de hand langs de woorden lopen en deze opschrijven. (Tip: Je kan beide spelers tegelijkertijd met de opdracht laten starten. Om elkaar zo weinig mogelijk te hinderen, kan je de spelers elk in een andere richting het parcours laten afleggen.) Wanneer de looper alle woorden verzameld heeft, moet hij samen met zijn team een Bijbelvers vormen. Het team dat het vers het eerst correct heeft, wint.

- ✓ Laat elk team een variant op de 'Mexicane wave' uitvoeren. Plaats alle spelers van het eerste team op een rij en laat hen om beurt knielen. De tweede speler van het team mag pas knielen na de eerste, de derde na de tweede, enz. Wanneer de laatste geweest is, begint de eerste opnieuw totdat elke speler drie maal geknield heeft. Daarna komt het andere team aan de beurt. Chronometreer de tijd van de teams. De beste tijd wint. (Tip: Het is misschien handig om voor deze opdracht enkele kussens te voorzien om zere knieën te vermijden.)
- ✓ Blinddoek één speler van elk team. Beide spelers moeten via de aanwijzingen van hun teamleden met een (brandende) kaars aan de overkant van de spelruimte zien te geraken. Wie de kaars het eerst aan de overkant brengt, wint.
- ✓ ...

## **MEMORY**

De speler of het team dat de opdracht uit de estafetteronde het snelst volbracht heeft, mag twee kaartjes uit het memoryspel omdraaien. De andere spelers mogen uiteraard wel kijken welke kaartjes de winnende speler of het winnende team omdraait om op die manier de plaats van de kaartjes te onthouden.

### ***Situatie 1 - er worden twee verschillende kaartjes omgedraaid:***

- De kaartjes worden terug met het woord naar onder op tafel gelegd.
- Het team verdient dan geen bijkomende punten en er volgt opnieuw een estafetteronde.

### ***Situatie 2 - er worden twee dezelfde kaartjes omgedraaid:***

- De kaartjes blijven zichtbaar op de tafel

- Het team verdient 1 punt extra.
- We spelen een rondje 'De 3 wijzen'.

### **DE 3 WIJZEN**

De drie wijzen vertellen elk een verhaal (zie bijlage 2) over het symbool/voorwerp op het kaartje. Alle teams mogen daarna raden welk verhaal waar is. Elk team dat het juiste antwoord geeft, verdient 1 punt extra. Dit onderdeel kan ook gespeeld worden met één spelbegeleider die voor elk symbool/voorwerp uit de memory drie mogelijke verhalen vertelt.

Nadat de wijzen aan het woord zijn geweest, mag het team dat op dat moment de meeste punten heeft twee kaartjes uit het memoryspel omdraaien. Bij gelijke stand komt het team dat het laatst een estafetteronde gewonnen heeft aan de beurt.

Daarna volgt opnieuw situatie 1 of situatie 2 van het memoryspel, enz.

Wanneer alle kaartjes met woorden uit het memoryspel omgedraaid zijn en de spelers voor elk woord het juiste verhaal van de wijzen achterhaald hebben, moeten de spelers tot slot nog alle woorden aan de bijhorende afbeeldingen linken.

### **PHOTO-MATCH**

Geef elk team een set met alle afbeeldingen uit bijlage 3. Leg alle afbeeldingen met beeldzijde op de tafel of op de grond. Geef elk team 14 kaartjes uit het memoryspel met daarop de naam van de liturgische symbolen/voorwerpen. *(Tip: Indien er meer dan twee teams zijn, moet je bijlage 1 een aantal keer extra afdrucken voor dit onderdeel van het spel.)*

De teams moeten aan de hand van de kaartjes uit het memoryspel de juiste benaming leggen bij het liturgisch symbool/voorwerp op de afbeeldingen. Voor elk symbool/voorwerp dat de goede naam krijgt, verdient het team 1 punt. Wanneer alle voorwerpen op de afbeeldingen hun juiste benaming gekregen hebben, kan de spelbegeleider een kort overzicht geven van de liturgische symbolen en samen met de misdienaars herhalen waarvoor de voorwerpen/symbolen in de liturgie gebruikt worden:

*(Tip: In plaats van of na de Photo-Match, kan je een bezoek brengen aan je parochiekerk en daar met de misdienaars de liturgische voorwerpen/symbolen overlopen.)*

- Tabernakel: de kluis of het tentje waarin men Jezus (de hosties) bewaart
- Monstrans: een instrument om Jezus (de hostie) te tonen
- Godslamp: een lamp die altijd brandt wanneer Jezus (de hostie) aanwezig is in de kerk
- Flambouw: het kaarsje bij het evangelie
- Doopvont: de bron waarin men kinderen doopt
- Evangeliarium: het boek met de evangeliëlezingen voor de zondagsmis in de juiste volgorde
- Altaarmissaal: het boek waarin al de gebeden staan die de priester aan het altaar bidt.
- Ciborie: de beker waarin men gewijde hosties bewaart
- Ampullen: de kruikjes met water en wijn
- Kelk: de beker met wijn die de priester gebruikt in de eucharistie
- Processiekruis: het kruis dat vooraan in een processie wordt gedragen
- Wierookvat: het kuipje om wierook in te branden
- Patroonsbeeld: standbeeld van een patroonheilige
- Glas-in-lood: kleine stukjes gekleurd glas aan elkaar gelijmd met lood in een glasraam

Na afloop tel je de scores van alle onderdelen van het spel op voor elk team. Het team met de hoogste score wint het spel!

### **BEZOEK AAN DE KERK**

Bekijk nu samen met de misdienaars alle liturgische symbolen/voorwerpen die in het spel aan bod kwamen. De priester, de misdienaarsverantwoordelijke(n) of de oudste misdienaars kunnen nu aan de (nieuwe) misdienaars uitleggen (of herhalen) op welke wijze die symbolen/voorwerpen correct in de liturgie gebruikt worden.

Voor een aantal voorwerpen uit het spel die gelinkt zijn aan de taak van misdienaars in de liturgie volgt er nu een korte visuele toelichting. Eén persoon demonstreert telkens eerst de foute manier en daarna de juiste manier van omgaan met symbolen/voorwerpen in de liturgie.

- Processiekruis:

*Fout:* de misdienaar houdt het kruis horizontaal en wandelt in processie naar het altaar

*Juist:* de misdienaar houdt het kruis verticaal en wandelt in processie naar het altaar

- Flambouw:

*Fout:* de misdienaar houdt de flambouw vast en gaat achter de lezenaar staan

*Juist:* de misdienaar houdt de flambouw vast en gaat voor of naast de lezenaar staan

- Evangeliarium:

*Fout:* de misdienaar draagt het boek onder zijn arm en brengt het naar de priester/diaken aan de lezenaar

*Juist:* de misdienaar draagt het boek voor zich uit met lichtjes gebogen armen (boven het hoofd) en brengt het naar de priester/diaken aan de lezenaar.

- Wierookvat:

*Fout:* de misdienaar draagt het wierookvat over zijn schouder (Tip: gebruik een niet brandend wierookvat)

*Juist:* de misdienaar draagt het wierookvat in zijn rechterhand (een beetje in de hoogte) voor zich uit

- Kelk en Ampullen:

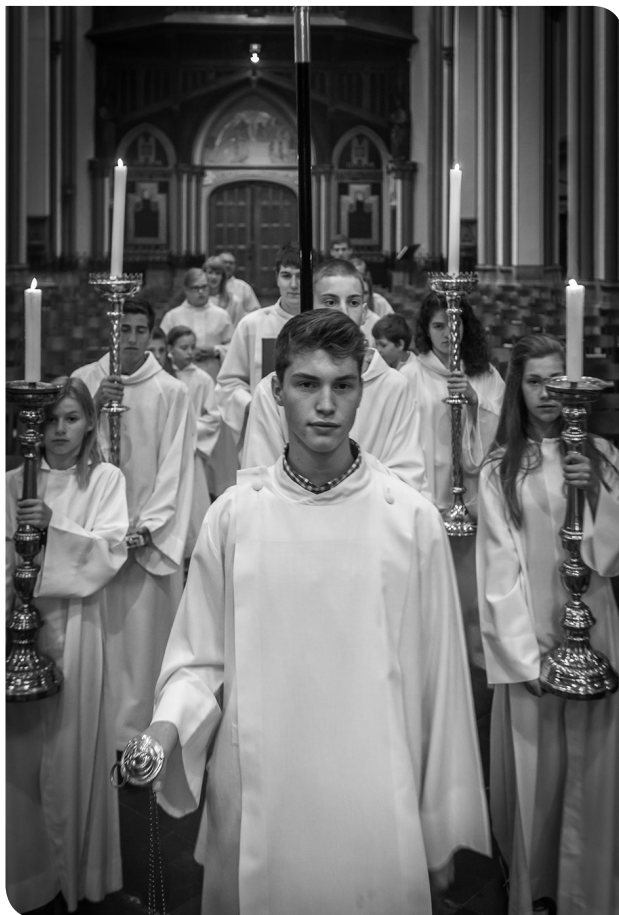
*Fout:* de misdienaar brengt de kelk aan met de voet naar boven gericht en daarop de ampullen (Tip: zorg dat de ampullen leeg zijn)

*Juist:* de misdienaar brengt eerst de kelk aan en pas daarna de ampullen.



Je kan nadien ook alle andere taken voor de misdienaars in de liturgie (opnieuw) toelichten. (Tip: via de link <http://misdienaars.ijd.be/inhoudelijk/werving/> vind je de brochure 'Misdienaars in de liturgie' die je daarbij kan helpen.)

Daarna kan je de activiteit afronden met een kort gebedsmoment (bijlage 5 en 6) in de kerk.



# Open doors

<b>Soort</b>	Laddercompetitie
<b>Thema</b>	Geloof
<b>Aantal spelers</b>	4 - 10 spelers
<b>Leeftijd</b>	8 - 12 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen/buiten
<b>Duur</b>	30-45 minuten
<b>Intensiteit</b>	Actief
<b>Materiaal</b>	Affiche huis (bijlage 1b en 1c), blad met competitiespelletjes (bijlage 2a, 2b en 2c), kaartjes met opdrachten (bijlage 3a en 3b), enveloppen

## *Link met het thema*

Al spelenderwijs denken de misdienaars kort na over verschillende aspecten van het geloof.

## *Doel*

Dit spel is vooral bedoeld als actieve activiteit waarbij de leden zich kunnen uitleven. Aan de hand van enkele opdrachten staan ze ook stil bij de verschillende aspecten van het geloof. De focus van dit spel ligt op ontmoeting.

## *Speluitleg*

### **Vorbereiding**

Print bijlage 1b en 1c af op een A3. Bijlage 1b is het bovenste blad. Snijd de deurtjes in het huis (op bijlage 1b) open op de stippellijnen. Neem dan bijlage

1c en kleef dit blad tegen het eerste blad: zorg ervoor dat achter elk deurtje van het huis een nummer of symbool zit.

Print bijlage 2a,2b en 2c af.

Print bijlage 3a en 3b af, knip de kaartjes uit en stop elk kaartje in een envelop met bijhorend nummer/symbool.

Hang een grote affiche met het huis (zie bijlage 1) op. Hang het blad met de competitiespelletjes (bijlage 2) in de buurt van het huis. Indien de groep uit meer dan 10 deelnemers bestaat, deel je de groep best op. Gebruik dan twee huizen en hang bij elk huis het blad met de competitiespelletjes.

### **Spel**

De leden krijgen bij het binnenkomen allemaal een post-it met daarop hun naam en mogen dat op een deur in het huis plakken. Wie eerst komt, mag zijn naam helemaal bovenaan op de zolderdeur hangen enzoverder.

De activiteit kan beginnen van zodra er een 4-tal leden zijn. Zeg van bij het begin heel duidelijk hoe lang deze activiteit duurt. (Hang eventueel het einduur naast het huis of herhaal het voldoende). Wie aan het einde van de activiteit bovenaan op de zolderdeur hangt, wint.

Het is de bedoeling dat de leden, door elkaar uit te dagen, helemaal bovenaan in het huis terecht te komen: een lid mag iemand uitdagen die 1 of 2 plaatsen hoger in het huis staat, die dan een competitiespelletje mag kiezen; als de uitdager dat spelletje wint, verwisselen ze van plaats.

Op de afgesproken tijd wordt het spel stopgezet. Degene die op de zolderdeur hangt, is de winnaar. Nu mag elk lid het deurtje waarop zijn naam plakt openen. Achter elke deur zit een symbooltje. Met dat symbool komt een envelop met een opdracht (zie bijlage 3) overeen. Ieder krijgt nu vijf tot tien minuten om zijn opdracht te volbrengen.

### **Afsluiting**

Elk lid leest zijn kaartje voor, antwoordt kort op de vraag en stelt zijn opdracht voor aan de anderen. Dit zorgt voor verdieping van de activiteit.

# Komt allen tezamen

<b>Soort</b>	Inhoudelijk, spel
<b>Thema</b>	Kerstmis
<b>Aantal spelers</b>	4 - 18 spelers
<b>Leeftijd</b>	Vanaf 8 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen/buiten
<b>Duur</b>	60-90 minuten
<b>Intensiteit</b>	Matig
<b>Materiaal</b>	Papier, pennen, snoepjes, bloemen, oase, snoeischaren, kerstversiering voor bloemstukken, tijdschriften, kleurpotloden, stiften, schaar, lijm, bijlage 1 en 2 afdrukken

## *Link met het thema*

Deze werkvorm wil misdienaars op speelse wijze laten kennismaken met het feest van Kerstmis. Op die dag herdenken de christenen de geboorte van Jezus. Via de beelden in de kerststal ontvangen de deelnemers verschillende opdrachten die verband houden met Kerstmis, met geloof en dienstbaarheid...

## *Doel*

De nadruk van de activiteit ligt op ontmoeting en engagement. De deelnemers spelen een ontspannend en leerrijk spel en krijgen zo gaandeweg wat meer inzicht in het feest van Kerstmis.

---

## Verloop

In de speelruimte staan de beelden uit de kerststal verspreid. *(In plaats van echte beelden, kan je ook tekeningen of foto's van de beelden gebruiken.)*

Bij elk beeld ligt een enveloppe met daarin een brief met een opdracht (zie bijlage 1). De deelnemers verdelen zich in teams van 2 à 3 personen. Elk team bepaalt zelf welke opdracht ze eerst uitvoeren.

*(Tip: Laat de deelnemers de enveloppe met de brief tijdens het uitvoeren bijhouden en pas na afloop weer bij het beeld plaatsen. Op die manier kunnen de teams nooit tegelijkertijd aan dezelfde opdracht werken.)*

---

## Speluitleg

Hieronder volgt een overzicht van de mogelijke opdrachten. Je kan ook zelf andere opdrachten bij de beelden verzinnen. De brieven bij de beelden vind je in bijlage 1.

### **Jozef**

Getuigenis van iemand uit de parochie. De deelnemers interviewen een vrijwilliger uit de parochie over het feest van Kerstmis. Suggesties voor vragen vind je in de brief van Jozef.

*(Tip: Je nodigt best vooraf een vrijwilliger uit die zijn/haar ervaringen wil delen met de jongeren.)*

### **Maria**

De deelnemers maken een mooi kerstbloemstuk. Ze mogen het bloemstuk wel niet voor zichzelf houden. Zoals Maria haar leven ten dienste stelde van andere mensen, zo mogen ook zij iemand anders blij maken met het bloemstuk. Meer uitleg vind je in de brief van Maria.

*(Tip: Zorg zeker voor een volwassen begeleider tijdens de opdracht. Misschien is er wel iemand uit je buurt die kan bloemschikken en hierbij graag een handje toesteeekt...)*

### **Koning**

De deelnemers lossen individueel de quizvragen van de koning op en schrij-

ven de antwoorden op een blad papier. Voor elk goed antwoord kunnen ze snoepjes verdienen. Wanneer een deelnemer alle vragen beantwoord heeft, laat hij het antwoordblad door een begeleider controleren en ontvangt de deelnemer het juiste aantal snoepjes. Daarna mogen ze de snoepjes delen met elkaar. Suggesties voor vragen vind je in de brief van de koning.

*(De antwoorden staan in bijlage 2.)*

### **Herder**

De deelnemers spelen een variant op het spelletje 'Ik ga op reis en ik neem mee...'. Verander de zin in 'Ik ga op kraambezoek naar de stal en ik neem mee...'. Meer uitleg vind je in de brief van de herder.

### **Ster**

De deelnemers vertellen aan elkaar hoe ze een lichtje of ster kunnen zijn voor andere mensen. Laat elke deelnemer een mooie ster maken van papier en daarop een wens of voorbede schrijven. Tijdens het gebedsmoment mag iedereen dan zijn/haar wens voorlezen. Meer uitleg vind je in de brief van de ster.

### **Engel**

Elke deelnemer mag twee of drie kerstkaartjes maken. Daarop kunnen de deelnemers dan een leuke kerstboodschap schrijven. Na de activiteit mogen ze de kaartjes mee naar huis nemen om deze uit te delen aan familie of vrienden. Meer uitleg vind je in de brief van de engel.

### **Jezus**

De deelnemers luisteren naar het kerstverhaal 'De vierde koning'. Je kan ook zelf een alternatief kerstverhaal zoeken. Na de activiteit kunnen ze dat verhaal aan anderen doorvertellen. Zo wordt het doorgeven van geloofsverhalen weer even heel concreet. Meer uitleg vind je in de brief van Jezus.

Wanneer de teams alle opdrachten tot een goede einde gebracht hebben, is het spel afgelopen. Je kan de activiteit afsluiten met een kort gebedsmoment.

# Zalig Kerstmis

<b>Soort</b>	Gespreksvorm, creatief
<b>Thema</b>	Kerstmis
<b>Aantal spelers</b>	3 - 16 spelers
<b>Leeftijd</b>	Vanaf 8 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen
<b>Duur</b>	120 minuten
<b>Intensiteit</b>	Rustig
<b>Materiaal</b>	Flap met „Zalig Kerstmis“, stiften, kerststal met figuren, kerstfiguren om bij de tekstjes te zetten, teksten over kerstfiguren, bezinningstekstjes met vragen, balpen- nen, kaartjes, verf (of stiften en kleurpotloden)

## *Link met het thema*

- ✓ De deelnemers ontdekken dat er achter de wens “Zalig Kerstmis” heel wat diepgang schuilt.
- ✓ Ze zijn bereid om het licht van Kerstmis ook echt door te geven.
- ✓ De deelnemers leren de betekenis van de figuren uit de kerststal kennen en kunnen uitdrukken welke figuur hen echt aanspreekt.

## *Verloop*

### **Opstapje**

Schrijfgesprek rond „Zalig Kerstmis“. De deelnemers noteren waar deze wens hen aan doet denken.

Nadien vertellen de deelnemers wat ze in de liturgie van Kerstmis zalig vinden, wat hen een gevoel van geluk geeft.

## Kerststal met figuren

### ***Inkleding lokaal***

Het is wenselijk dat bij de blaadjes van de kerstfiguren die verspreid worden telkens een beeldje van die figuur staat. Zo is gemakkelijk te zien waar de blaadjes zich bevinden. Voorzie van elke tekst minstens 3 blaadjes. Zo kan iedereen echt kiezen.

**Leeftijd:** Ook jongeren vanaf 12 jaar kunnen aan deze werkvorm meedoen, mits aanpassing van de bezinningstekstjes en vragen.

*De begeleider vertelt: "Misschien lag je ooit, net als ik, uren te kijken naar die mysterieuze figuren in de kerststal. Naast de cadeautjes trokken ze mijn aandacht. Ze hadden iets van een „geheim“. Een geheim dat met de jaren meer en meer onthuld werd. De kerststal vertelt ons iets over de manier waarop God naar ons heeft omgezien. Kerstmis vraagt iets van verbeeldingskracht. Het gaat om dingen die moeten „gezien“ worden. We moeten ontdekken wat achter het beeld steekt. Om dat te kunnen laten we de beelden zelf aan het woord."*

Twee begeleiders (of deelnemers die goed lezen) laten de kerstfiguren spreken: de engel, het Kind, Maria, Jozef, de herders, de wijzen, de os. Elke figuur vertelt wie hij is en welke rol hij speelt in het kerstgebeuren. (teksten zie bijlage) Daarnaast liggen in het lokaal op verschillende plaatsen blaadjes (zie bijlage) met een tekst of gebed die bij een kerstfiguur hoort. Terwijl er op de achtergrond kerstmuziek speelt, loopt iedereen rustig rond en leest de verschillende tekstjes. Nadien kiest ieder één tekstje uit en beantwoordt in stilte de bijhorende vragen.

**Rondje:** Iedereen zegt welke figuur hij/zij gekozen heeft. De tekst wordt gelezen. Je vertelt wat je op de vragen hebt geantwoord. Als iedereen aan de beurt is geweest, mogen ze aan elkaar zeggen wat hen getroffen heeft .

### **Creatieve afsluiter:**

Kerstmis is een feest waarbij mensen zich van hun beste kant laten zien: men-



sen willen lief en vredelievend zijn voor elkaar. Toch mag dit feest van licht niet uitdoven na 25 december. De vreugde van de kerstboodschap moet een echte vreugde worden. Enkel echte vreugde is een kracht die blijft doorwerken. De Blijde Boodschap van de hemel moet blijven doorklinken.

**Opdracht:** De deelnemers tekenen of schilderen hun kerstfiguur op een wenskaart. Op de achterkant komt een wens: “Zalig Kerstmis, voor jou in het bijzonder wens ik...”. Ze vertellen aan elkaar aan wie ze deze kaart zullen bezorgen.

***Suggestie om af te sluiten:***

De jongeren kiezen op het einde een figuur waarmee ze zich identificeren. Ze delen dit met de groep. Ten slotte wordt met de diverse personages een tableau vivant gemaakt, de jongeren beelden allemaal samen het kerstverhaal uit.

# — Miss en Misterdienaar. Quiz —

<b>Soort</b>	Quiz
<b>Thema</b>	Liturgie
<b>Aantal spelers</b>	6 - 50 spelers
<b>Leeftijd</b>	8 - 14 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen
<b>Duur</b>	60- 120 minuten
<b>Intensiteit</b>	Rustig
<b>Materiaal</b>	Powerpoint met de quiz (zie bijlage) PDF met de antwoorden (zie bijlage)

## *Doel*

Aan de hand van een quiz worden de misdienaars getest op, en leren ze bij over de verschillende aspecten van de liturgie waar zij als misdienaar mee geconfronteerd worden.

De winnaar(s) worden uitgeroepen tot miss of mister dienaar.

## *Verloop*

De spelers worden in groepjes verdeeld (liefst verschillende leeftijden door elkaar), en scharen zich per groepje rond een tafel met schrijfgierief.

De quizmaster projecteert de vragen met de verschillende antwoordmogelijkheden.

De groepjes krijgen even tijd (zelf te bepalen door de quizmaster, kan flexibel mee omgesprongen worden, afhankelijk van de leeftijd van de misdienaars) om hun antwoord te noteren op hun blad.

Het einde van de bedenktijd kan telkens aangegeven worden met een gong

of bel.

Halverwege, na driekwart quiz, en vlak voor de laatste vraag worden de juiste scores al eens opgeteld, en een tussenstand meegedeeld.

Op het einde vindt de miss- en mister- dienaarkroning plaats. Liefst met een kroon en sjerp voor iedereen van het winnende groepje.

Het 'verliezende' groepje moet een opdracht nakomen (bvb: de afwas in het lokaal doen, voor de rest van de avond de leden van het winnende groepje op hun wenken bedienen, de fietsen of auto van de quizmaster wassen, ...)

Tussen de gewone vragen zitten ook enkele 'addertjes':

### ***Onderstebovenvraag:***

Een voorlopige tussenstand wordt net voordien bekeken.

De 'onderstebovenvraag' is een niet-meerkeuze vraag, en draait enkel om snelheid (en uiteraard ook een correct antwoord).

Wanneer het groepje dat als eerste het antwoord weet, tot de beste helft van de groepjes behoort, verandert er niets aan de scores.

Wanneer het groepje dat als eerste het antwoord weet, tot de tot nu toe minst scorende helft van de groepjes behoort of het middelpunt is, krijgt het laatste groepje de punten van de eerste groep en omgekeerd, de voorlaatste die van het tweede groepje en omgekeerd, enz.

### ***Bonusvraag:***

Een bonusvraag is opnieuw geen meerkeuzevraag. Opnieuw draait het hier zowel om snelheid als een juist antwoord.

Wie het antwoord weet gaat op zijn/haar stoel staan. De eerste die op zijn/haar stoel staat verdient bij een juist antwoord 5 extra punten voor de groep. Deze vragen werden niet in de PowerPoint opgenomen, zo kunnen deze per parochie aangepast worden.

Voorbeeldvragen:

- Hoe oud is onze pastoor?
- Hoe groot zijn al onze misdienaars samen?

- Hoe heet de patroonheilige van onze parochie?
- Waar is pater Damiaan geboren?
- Wat is de juiste benaming voor de Paasbloem?
- hoe heet het instrument waarbij met een klavier klokken worden bespeeld?
- ...

### ***Misdienaars-zijn-geen-watjes !***

Deze doe-opdrachten zorgen voor wat beweging tussendoor en de groepen kunnen hiermee extra punten winnen.

Deze opdrachten zijn niet in de PowerPoint opgenomen, zo kunnen deze aangepast worden naar gelang de leeftijd van de misdienaars of het materiaal voorhanden.

Voorbeeldopdrachten:

- Welk groepje kan het snelst een wierookvat helemaal klaarmaken? (met brandende kolen erin)
- Misdienaars moeten bij processies met brandende kaarsen kunnen lopen. De voltallige groep legt samen om ter snelst een parcours af met elk een brandende kaars. Wanneer ze uitgaat moet heel de groep opnieuw beginnen. Het winnende groepje verdient 5 punten.
- Misdienaars moeten met een lang kleed kunnen lopen. Elke groep heeft een lang gebloemd kleed ter beschikking. Een te overbruggen afstand wordt met stoelen aangeduid. Alle leden lopen om de beurt, naar en rond de stoel. Wanneer ze terug bij de groep zijn doet de volgende het kleed aan en mag vertrekken. Het eerste groepje waarvan iedereen de afstand aflegde heeft gewonnen en verdient 3 punten.
- Misdienaars mogen niet morsen wanneer ze de wijn aanbrengen. Een lege waterfles per groepje wordt aan de overkant geplaatst. Ieder groepje heeft een emmer water en 1 plastic bekertje ter beschikking om de waterfles zo snel mogelijk te vullen. Het groepje dat het snelste zijn fles vol heeft verdient 2 punten. Alle groepen

die niets morsten verdienen elk 3 punten (dus nog 3 extra voor de winnende groep wanneer ze dit zonder morsen deden)

• ...

### *Alternatief*

Wie geen computer en projector ter beschikking heeft kan ook uitprints maken van de vragen, en deze per 4 vragen op papier uitdelen aan de groepjes. Nadien volgt telkens een bonus-vraag, die de quizmaster voorleest.



# Heilig kwartet

<b>Soort</b>	Kwartet
<b>Thema</b>	Heiligen
<b>Aantal spelers</b>	5 - 15 spelers
<b>Leeftijd</b>	8 - 14 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen
<b>Duur</b>	60 minuten
<b>Intensiteit</b>	Rustig
<b>Materiaal</b>	Speelkaarten (zie bijlage)

## *Doel*

Dit kwartetspel opent het gesprek over heiligen en bevaart wat we met hun voorbeeld aankunnen vandaag.

## *Verloop*

De kaarten worden gedekt geschud en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. De spelers nemen de kaarten in hun hand, zodat alleen zij zelf de kaarten kunnen zien. Elke kaart maakt deel uit van een kwartet. Elk kwartet bestaat uit vier bij elkaar horende kaarten.

De speler die aan de beurt is vraagt aan een medespeler naar keuze een kaart van een kwartet. De actieve speler moet ten minste één kaart van dat kwartet in zijn hand hebben. Hij noemt het onderwerp van het betreffende kwartet en vraagt naar een kaart die hij zelf niet heeft. Bijvoorbeeld: 'Mag ik van jou van het kwartet DON BOSCO de kaart DATA?

Als de medespeler de gevraagde kaart in zijn hand heeft, moet hij deze aan de actieve speler geven. De actieve speler is nu nogmaals aan de beurt. Hij mag nu ook aan een andere speler een kaart vragen.

Als de medespeler de gevraagde kaart niet in zijn hand heeft, is de beurt van de actieve speler voorbij. De beurt gaat nu naar de speler aan wie de kaart gevraagd was.

Zodra een speler vier kaarten uit één serie (= kwartet) heeft verzameld, legt hij deze open voor zich neer. Op dit moment leest hij aan iedereen de gegevens voor van de betrokken heilige en beantwoordt de vraag die wordt gesteld. Als een speler geen kaarten meer in de hand heeft, ligt hij uit het spel.

Het spel eindigt als geen enkele speler nog kaarten heeft. De speler met de meeste kwartetten is de winnaar van het spel.



# Bron-memory

<b>Soort</b>	Kwartet
<b>Thema</b>	Heiligen
<b>Aantal spelers</b>	8 - 30 spelers
<b>Leeftijd</b>	8 - 14 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen
<b>Duur</b>	90 minuten
<b>Intensiteit</b>	Rustig
<b>Materiaal</b>	Speelkaarten (zie bijlage), bijbeltekst: Joh.4, 1-15 Materiaallijst per opdracht: <ol style="list-style-type: none"><li>1. spreekwoorden: pen en papier</li><li>2. rijmgedicht: pen en papier, groot vel papier, alcoholstiften</li><li>3. liedjes: pen en papier</li><li>4. toonladder: 8 lege glazen flesjes (frisdrank of bier), grote flessen water</li><li>5. rebus: pen/potlood en papier, grote vellen papier, verschillende kleuren alcoholstiften</li><li>6. letterslang: pen en papier</li><li>7. parcours: blinddoeken, kegels, touw, stoelen en tafels</li><li>8. dieren: pen en papier</li><li>9. pingpongslalom: plastic bekertje, water, rietjes, pingpongballetjes (1 per groepje)</li><li>10. rap: pen en papier</li><li>11. drinken: drinkbekers, water (of frisdrank of ...)</li><li>12. woordzoeker: pen en papier, groot vel, alcoholstiften, (eventueel voorbeeld woordzoeker)</li></ol>



---

## *Doel*

Dit spel zet aan tot reflectie en gesprek over het terugkerende zoeken van mensen naar geluk en God, en de rol die Christus en inspirerende mensen daarin spelen.

---

## *Verloop*

We spelen in kleine groepjes, van 2 tot 5 personen.

Met minstens 4 groepjes (van 2) en maximum 6 groepjes (van 5).

! Leg op voorhand al het benodigde materiaal per opdracht samen. Zorg dat deze opdrachthoeken vlot herkenbaar zijn, want de jongeren zullen zelfstandig deze posten moeten opzoeken.

Centraal in het lokaal liggen alle 24 kaarten door elkaar en met de afbeeldingen naar onder. (op een tafel, op de grond, ...).

De groepjes worden ingedeeld. Alle jongeren zitten rond de kaarten, maar zorgen wel dat ze per groepje samen zitten. Het is belangrijk dat iedereen de kaarten goed kan zien.

Het groepje met de jongste misdienaar mag als eerste starten.

Elke groep draait nu om de beurt 2 kaarten om.

- Wanneer de kaarten verschillen qua afbeelding, worden ze opnieuw met de tekening naar onderen op dezelfde plaats teruggelegd. Het volgende groepje (rechts van wie zonet speelde), komt aan de beurt en probeert een paar te vormen.
- Is de tekening op beide kaarten identiek, dan mag het groepje de kaarten houden. Ze lezen de 'even bevragen'-kaart luidop voor. Iedereen van het groepje links van hen beantwoordt kort de vraag. Nadien vertrekt het groepje naar de hoek/plaats waar het materiaal voor hun opdracht klaar ligt.
- De andere groepjes zetten de bron-memory verder. We draaien

tegen de klok in, dus het groepje rechts van de vorige spelers, is aan de beurt.

Elk groepje dat klaar is met een opdracht (of heeft voorbereid), geeft deze af aan de begeleider, en neemt opnieuw plaats in de kring rond de memory. Op deze manier zal elk groepje 2 tot 4 opdrachten kunnen uitvoeren.

Wanneer alle kaarten-duo's op zijn, krijgen de groepjes nog enkele minuten tijd om hun voorbereidingen af te werken. De begeleider roept iedereen samen en de voorbereide opdrachten worden met de hele groep gespeeld/opgelost.

Ter afsluiting kan men Joh.4,1-15 lezen.



# — Goeie ontvangst tot in de kerk —

<b>Soort</b>	Spreken, denken, creatieve voorstelling
<b>Thema</b>	Zelfvertrouwen, trots, misdienaar zijn
<b>Aantal spelers</b>	2 - 16 spelers
<b>Leeftijd</b>	12 - 15 jaar
<b>Terrein</b>	Binnen
<b>Duur</b>	60 minuten
<b>Intensiteit</b>	Rustig
<b>Materiaal</b>	Fototoestel, knutselmateriaal, misdienaarskleed Actievere variant: stellingen, ballonnen, koord en schaar.

## *Doel*

Misdienaars verwoorden waarom ze het zo belangrijk vinden om misdienaar te zijn en spreken over misdienaar zijn buiten de ‘veilige’ omgeving van de kerk. (bv school, sportclub, andere vriendengroepen, familie...) Misdienaars uiten hun ‘trots’ op hun misdienaar zijn. Ook in de kerk is goed ontvangst en dat tonen we met churchies (selfies in de kerk of “church” in het Engels) of een youtube-filmpje opgenomen in de kerk.

## *Verloop*

### **Stellingen**

De misdienaars krijgen 10 stellingen te horen. Ze moeten steeds kiezen: ben ik eens of niet eens. Wanneer ze het eens zijn met de stelling mogen ze aan de ene kant van een ruimte gaan staan, als ze het oneens zijn, gaan ze aan de andere kant staan van de ruimte. De misdienaars moeten kiezen: er is

geen 'tussenin'.

*Actievere variant:*

De stellingen zitten elk in een ballon. De ballonnen worden met een koortje bevestigd aan de benen van de misdienaars. De misdienaars lopen door elkaar en trachten de ballon van de anderen kapot te trappen, terwijl ze hun eigen ballon zo lang mogelijk heel houden. Telkens er een ballon springt, leest de misdienaar van de gesprongen ballon zijn of haar stelling voor. Iedereen neemt een positie in: ja of nee.

*Stellingen en vragen*

1. Stel het is maandagochtend, pauze op school. Je brengt de pauze door bij enkele vrienden, maar in het groepje staan ook jongens en meisjes die je niet zo goed kent. Er vraagt iemand wat je in het weekend hebt gedaan. Wat doe je? Stelling: Ik vertel dat ik de mis hebt gediend.
2. Ik durf een foto van mezelf op facebook te zetten in mijn misdienaarskleed.
3. Stel het is training, je speelt in een leuk team en je maakt er steeds meer vrienden. Iemand vraagt je of je nog meer hobby's hebt. Wat doe je? Stelling: Ik vertel dat ik misdienaar ben.
4. Ik vind het belangrijk dat anderen positief over mij denken.
5. Ik spreek gemakkelijk over mijn geloof.
6. Ik word soms uitgelachen omdat ik misdienaar ben.
7. Ik ben trots om misdienaar te zijn.
8. Stel, jullie misdienaarsgroep wil uitbreiden. Stelling: Ik durf aan een vriend of vriendin uit de klas te vragen of die het eventueel ziet zitten misdienaar te worden?
9. Ik voel dat anderen mij aanvaarden als misdienaar.
10. Stel vandaag is het 1ste communieviering. Je moet de mis dienen. Oei, er zitten mensen in de kerk die je kent, maar die niet weten dat je misdienaar bent. Stelling: ik schaam mij.

### **Uitwisseling**

Nadat de stellingen en de vragen gedaan zijn, wisselen de misdienaars uit over de antwoorden.

### **Collage: 10 redenen om misdienaar te zijn**

Maak een collage, een soort van reclamebord, met daarin 10 redenen verwerkt waarom misdienaar zijn zo leuk is. Er kan gewerkt worden in duo's, groepjes van 3 of 4. Er kan ook gekozen worden om met de gehele groep aan een collage te werken. De bedoeling is om in de collage te verbeelden waarom het zo tof is om misdienaar te zijn.

### **Misdienaar zijn is TOP en dat mag gezien worden!**

Jullie misdienaarsgroep is TOP en dat mag gedeeld worden! Neem een voorbeeld aan het volgende filmpje uit Heuvelland (West-Vlaanderen). <https://www.youtube.com/watch?v=L5GOszOOOgI>

Maak met jullie groep een filmpje of een churchie (selfie in de kerk of "church" in het Engels) waarin jullie tonen dat je TROTS bent om misdienaar te zijn en dat jullie het bovenal ook heel erg LEUK vinden om misdienaar te zijn. Deel het op Facebook.

Op de website [www.kuleuven.be/thomas/page/de-churchie/](http://www.kuleuven.be/thomas/page/de-churchie/) vind je uitleg wat een churchie is en een voorbeelden van jongeren op een churchie.

### ***Vergeet de selfie, hier is de churchie***

*Nieuwsblad 26/09/2014*

Na de selfie is er nu de churchie: een foto van een priester met zijn parochianen in de kerk. De vermoedelijke primeur is voor hulp-priester Pieter Delanoy van de parochie Sint-Theresia in Kortrijk. 'Bij de startviering dit jaar preekte ik over de brief van bisschop Johan Bonny, die de kerk dichterbij de mensen wil brengen. Ik stelde de parochianen voor om een foto



*De parochianen van de jonge priester Pieter Delanoy vinden zijn churchie duidelijk amusant. Foto: rr Brugge / Kortrijk*

te maken om te delen op sociale media. Ze vonden het de max, er zijn alleen blije gezichten te zien', zegt Pieter Delanoy (30).

Het waren zijn leerlingen in het Sint-Lodewijkscollege in Brugge die de foto churchie doopten. 'Ondertussen is het een lesopdracht: ze moeten zelf naar kerken trekken om een churchie te maken en te delen met hun vrienden', zegt Pieter, die godsdienst geeft in het derde en vierde secundair. Ook tijdens de recente viering in de school OLV-Vlaanderen in Kortrijk, waar hij de eucharistie verzorgt, had hij veel succes met zijn churchie. 'Jongeren gebruiken constant sociale media. Het is een moderne manier om hen aan te spreken. En zo gaan ze ook in op de boodschap zelf.'

Pieter probeert al een tijdje sociale media te integreren in zijn werk. Zijn parochie, waar wekelijks 200 gelovigen samenkomen, heeft een Facebook-pagina en straks misschien ook een Twitter-account. En hij denkt aan een livestreaming van de diensten, of een podcast van zijn preken. 'We moeten mee met de tijd. De paus zit tenslotte ook op Twitter', aldus de jonge priester.



