

# Opdrachtbeschrijvingen

*Aflevering 1 - Daniel*

*Niveau 2 (9-11 jaar)*

## Opdracht 1

### Omschrijving

Dit is een minigame die via de website gespeeld wordt. Het doel is om de kinderen enthousiast te maken en ze mee te nemen in het spel. Laat hen beslissen waar geklikt moet worden zodat ze merken dat ze een actieve deelnemer zijn in plaats van een passieve luisteraar. Als het spel klaar is krijgen de kinderen de eerste film te zien.

### Hoe te spelen

In dit spel moet je de kleuren vinden die bij elkaar horen en de kabels aan de juiste poorten koppelen. In het begin zien alle poorten er hetzelfde uit maar als je op een poort klikt zie je dat er nog een kleur onder verborgen zit. Je moet dan op een koppeling klikken aan de andere kant en de kleur vinden die erbij hoort. Roze bij roze, blauw bij blauw enz. Het werkt als een klassiek memory spel waarbij je twee punten per keer opent totdat je twee dezelfde gevonden hebt. De kabel krijgt kleur nadat je de 2 poorten hebt gevonden waar de kabel bij hoort. Als je de kabel met de juiste poort koppelt komt er een elektrische vonk. Je bent dan klaar met deze kabel en kan verder met de volgende. Het spel is klaar als alle kabels aan de juist poort gekoppeld zijn. De grotere kinderen krijgen een countdown van 2 minuten. Als ze het niet voor elkaar krijgen om alle kabels goed te koppelen voordat de tijd op is, moeten ze opnieuw beginnen.

## Opdracht 2

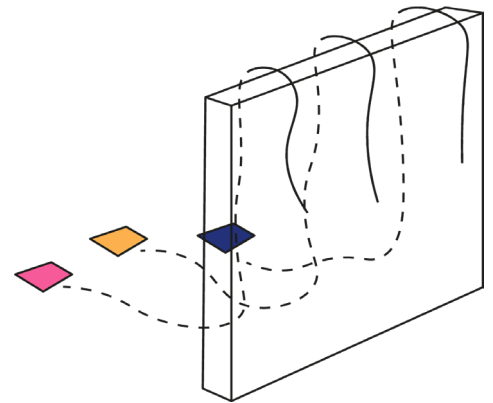
### Omschrijving

*'Nader tot God, en Hij zal tot u naderen.'* Jakobus 4:8

De bedoeling van deze opdracht is dat de kinderen Jack en Gina gaan helpen te begrijpen wat deze tekst betekent. Op de website moeten de kinderen 4 dingen invullen die je kunt doen om je dicht bij God te houden. Daarna krijgen ze de opdracht om 8 afbeeldingen over een muur te trekken. Op een van de afbeeldingen staat iets waar Daniel om bekend stond dat hij dat meerdere keren per dag deed om zich dicht bij God te houden. Op de achterkant van iedere afbeelding vinden de kinderen een QR-code. Als ze de juiste code op de juiste afbeelding met een telefoon scannen, krijgen ze een getal wat ze in kunnen voeren op de website. Als dit gedaan is, kan de reis verder gaan.

### Benodigheden

- 8 afbeeldingen met QR-code op de achterkant (geprint en gelamineerd)
- Draad
- Muur (van stof, of platen, of iets dergelijks)
- Mobiel waarmee QR-codes gescand kunnen worden



### Vorbereiding

1. Print dubbelzijdig, zodat er een afbeelding op de ene kant staat en een QR-code op de andere kant. Het beste is om ze te lamineren.
2. Maak een gaatje in elke afbeelding, en maak een lang stuk touw aan de afbeelding vast.
3. Maak een 'muur' door een deken of stuk stof op te hangen, of zet een plaat of kamerscherm neer.
4. Leg de afbeeldingen aan de ene kant van de muur, zodat de kinderen ze niet kunnen zien.
5. Trek de draad van elk plaatje over de muur naar de kant waar de kinderen het kunnen zien. De draden moeten allemaal los hangen, zodat de kinderen makkelijk aan een draad kunnen trekken en zo een plaatje over de muur krijgen.
6. Houd een mobiel bij de hand om QR-codes te scannen

### Uitvoering

1. Op de website staat: Blijf dicht bij God, dan blijft Hij dicht bij jullie. Noem 4 dingen die je kunt doen om je dicht bij God te houden. Praat met de kinderen om tot deze 4 dingen te komen (bijv. Bidden, bijbel lezen, je hart rein bewaren, het goede kiezen) die de kinderen kunnen invullen op de website.
2. Op de website staat nu dat er een ding was waar Daniel om bekend stond dat hij dat meerdere keren per dag deed om dicht bij God te blijven. Haal de muur met de afbeeldingen tevoorschijn. Een kind komt naar voren, trekt aan een touw totdat de afbeelding naar voren komt, en gaat weer zitten. Zo gaat het door totdat alle afbeeldingen zichtbaar zijn geworden.
3. De kinderen kiezen een afbeelding waarvan zij denken dat die iets laat zien wat Daniel meerdere keren per dag deed. Als ze niet zelf ontdekken dat er een QR-code op de achterkant staat, mogen

de mentoren een hint geven.

- Als de kinderen de goede QR-code hebben gescand, krijgen ze een code die ingevoerd moet worden op de website en dan is de opdracht opgelost.

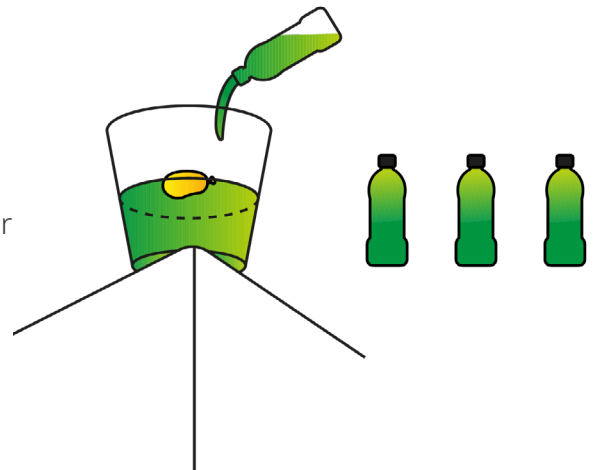
## Opdracht 3

### Omschrijving

Bij deze opdracht gaan de kinderen energie verzamelen om Jack en Gina verder te helpen op hun reis. De energie wordt verzameld in de vorm van flessen met groen water waarmee een emmer gevuld moet worden. Als de emmer vol zit met energie komt er een ballon tevoorschijn. In de ballon zit een vel papier met een omschrijving van de opdracht en 4 bladen met op elk daarvan een bijbeltekst. In iedere tekst wordt een getal genoemd en met behulp van de getallen in één van de teksten kunnen de kinderen een code vinden. Door te praten met de kinderen zul je erachter komen dat alleen de tekst over Noach er specifiek over gaat dat het de moeite waard is om pal te staan voor wat je gelooft en dat daarom de getallen uit deze tekst gebruikt moeten worden. De getallen uit deze tekst moeten bij elkaar opgeteld worden, je krijgt dan een driecijferige code die gebruikt moet worden om verder te komen.

### Benodigheden

- Een emmer (10 liter, ondoorzichtig)
- Lege flessen (7 grote, 1,5 liter) of 20 kleine (0,5 liter)
- Groene kleurstof
- Een ballon
- Blad met omschrijving van de opdracht en 4 vellen papier met bijbelteksten (geprint)
- Een naald
- Vel papier
- Potloden
- 4 bijbels



### Vorbereiding

- Vul de flessen met water en groene kleurstof. Verstopt de flessen overal in de ruimte. Let erop dat sommige wat beter zichtbaar zijn, andere wat moeilijker om te vinden.
- Print de bladen en doe ze alle 5 (bijlage) in de ballon. Blaas de ballon op ter grootte van een sinaasappel en leg de ballon in de emmer.
- Zet de emmer zo hoog dat de kinderen er niet in kunnen kijken. Dat kan bijvoorbeeld op een hoge tafel. De kinderen mogen niet zien dat er een ballon in de emmer zit.
- Leg de bijbels, het tekenpapier en de kleurpotloden klaar. Deze kunnen de kinderen gebruiken om de getallen uit de bijbelteksten te noteren.

## Uitvoering

1. Verzamel de kinderen rondom de emmer en vertel dat ze de hele emmer moeten vullen met energie, voordat ze verder kunnen met het spel. Vraag de kinderen of ze iets in de kamer kunnen vinden om de emmer mee te vullen. Sommige kinderen zullen wel zeggen dat ze flessen zien met groen water. Vertel dat er een x aantal (vertel het aantal) flessen verstopt is in de ruimte en dat hun opdracht is om die te verzamelen. Zeg: klaar voor de start, Af! Als ze het moeilijk vinden om de flessen te vinden, kun je ze een hint geven waar ze liggen.
2. Als alle flessen gevonden zijn, verzamel je je weer rondom de emmer. De kinderen gaan in een rij staan en mogen elk wat water in de emmer gieten; hier moet je een beetje helpen omdat de emmer relatief hoog staat. Let erop dat elk kind er wat water in mag gieten. Als de emmer vol raakt, komt de ballon tevoorschijn.
3. Als de ballon tevoorschijn komt, reageer dan nieuwsgierig en verrast. Vraag één van de kinderen om de ballon uit de emmer te halen, dan merkt diegene al snel dat er iets in zit. Vraag hen of ze enig idee hebben hoe ze eruit kunnen krijgen wat erin zit. Laat de kinderen zelf de ballon openscheuren. Als dat niet lukt, kun je de naald gebruiken om ze te helpen.
4. Als je het papier eruit hebt gekregen, verzamel je de kinderen en lees je de opdracht die op het blad staat.
5. Deel daarna de kinderen in vier groepen in. Samen met een mentor moeten de kinderen ontdekken wat er in de bijbelteksten staat. Het is belangrijk dat jullie de kinderen laten zien hoe ze iets in de bijbel moeten vinden, laat de inhoudsopgave zien en wat de verschillende getallen betekenen. Lees alle teksten samen hardop (de kinderen mogen lezen). Praat daarna met de kinderen over welke teksten een geschiedenis hebben waaruit blijkt dat het loont om te staan voor waar je in gelooft ook al vinden anderen dat dom. Het is hier de bedoeling dat jullie uitkomen bij Genesis 6:15. Vertel de kinderen over Noach en waarom dit een voorbeeld is van iemand die op God vertrouwde.



Hoe kom je bij de juiste code:

*Mattheüs 25:2 – En vijf van hen waren dwaas en vijf waren wijs.*

*Numeri 7:17 – En als dankoffer: twee runderen, vijf rammes, vijf bokken, vijf lammeren van een jaar oud. Dit was de offergave van Nahesson, de zoon van Amminadab.*

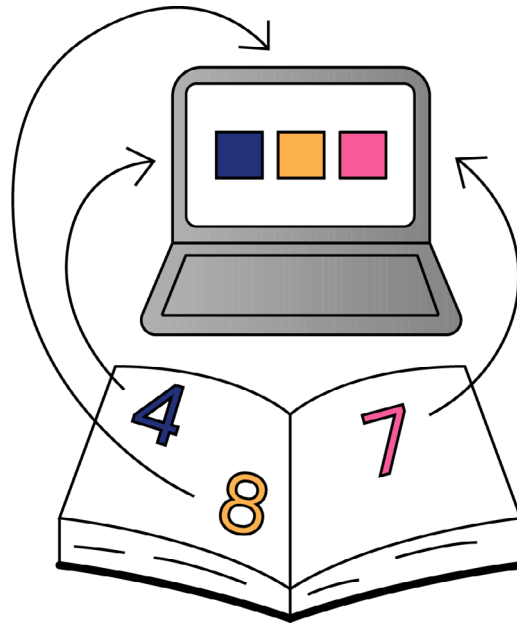
*Genesis 6:15 – Zo moet u hem maken: driehonderd el moet de lengte van de ark zijn, vijftig el zijn breedte en dertig el zijn hoogte.*

(Hier maken de getallen 300, 50, 30 samen 380)

*Ezechiël 45:12 – De sikkel zal twintig gera waard zijn, de pond zal voor u twintig sikkel plus vijfentwintig sikkel plus vijftien sikkel waard zijn.*

6. Schrijf vervolgens de getallen op die in het vers worden genoemd. Vraag dan aan de kinderen hoe dit een code kan worden, dan is het de bedoeling dat ze tot de conclusie komen dat je de getallen moet optellen.

7. Dan voer je de code 380 in en is de opdracht afgerond.



## Plaatjes Opdracht 2 - Niveau 2

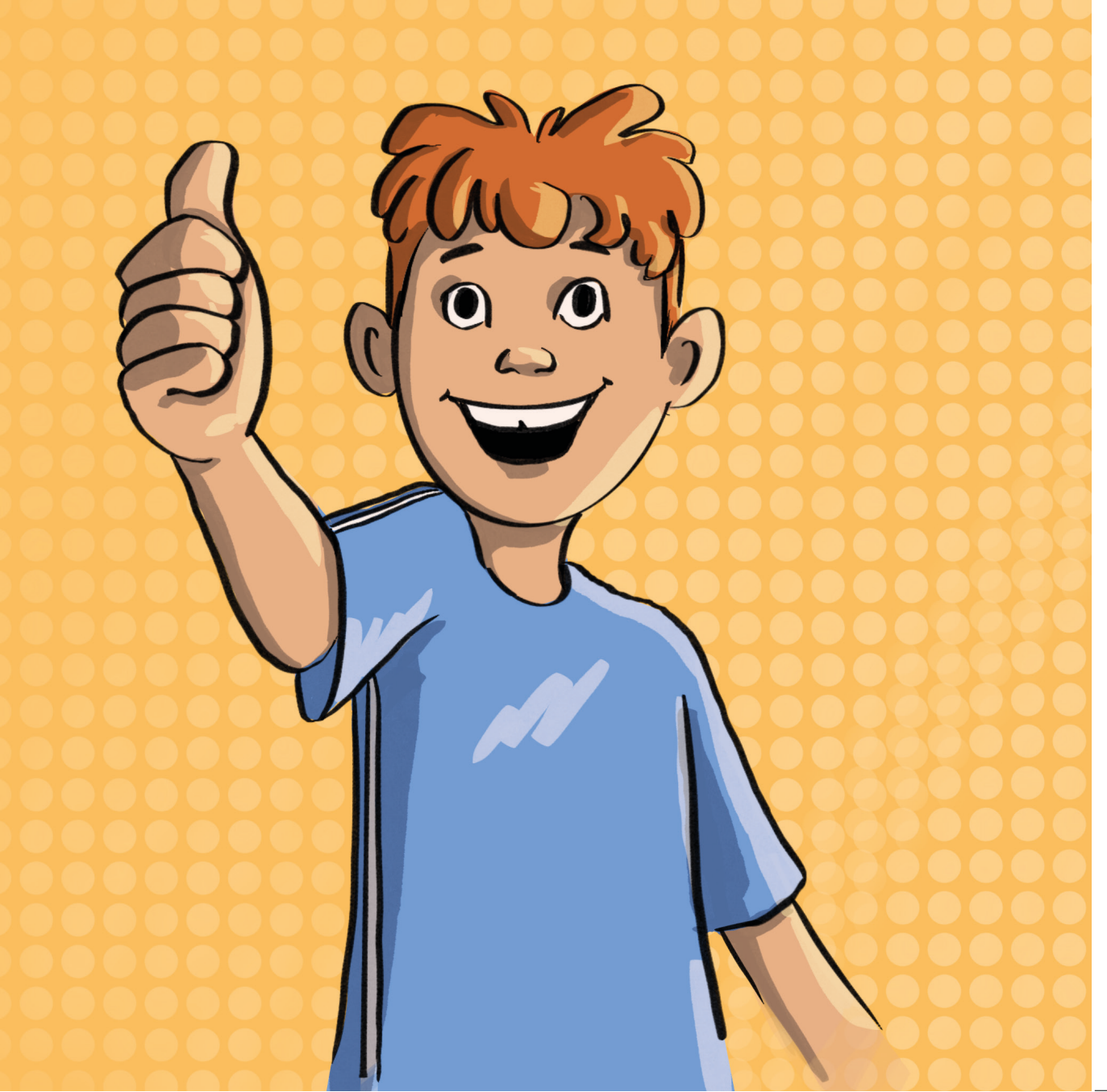














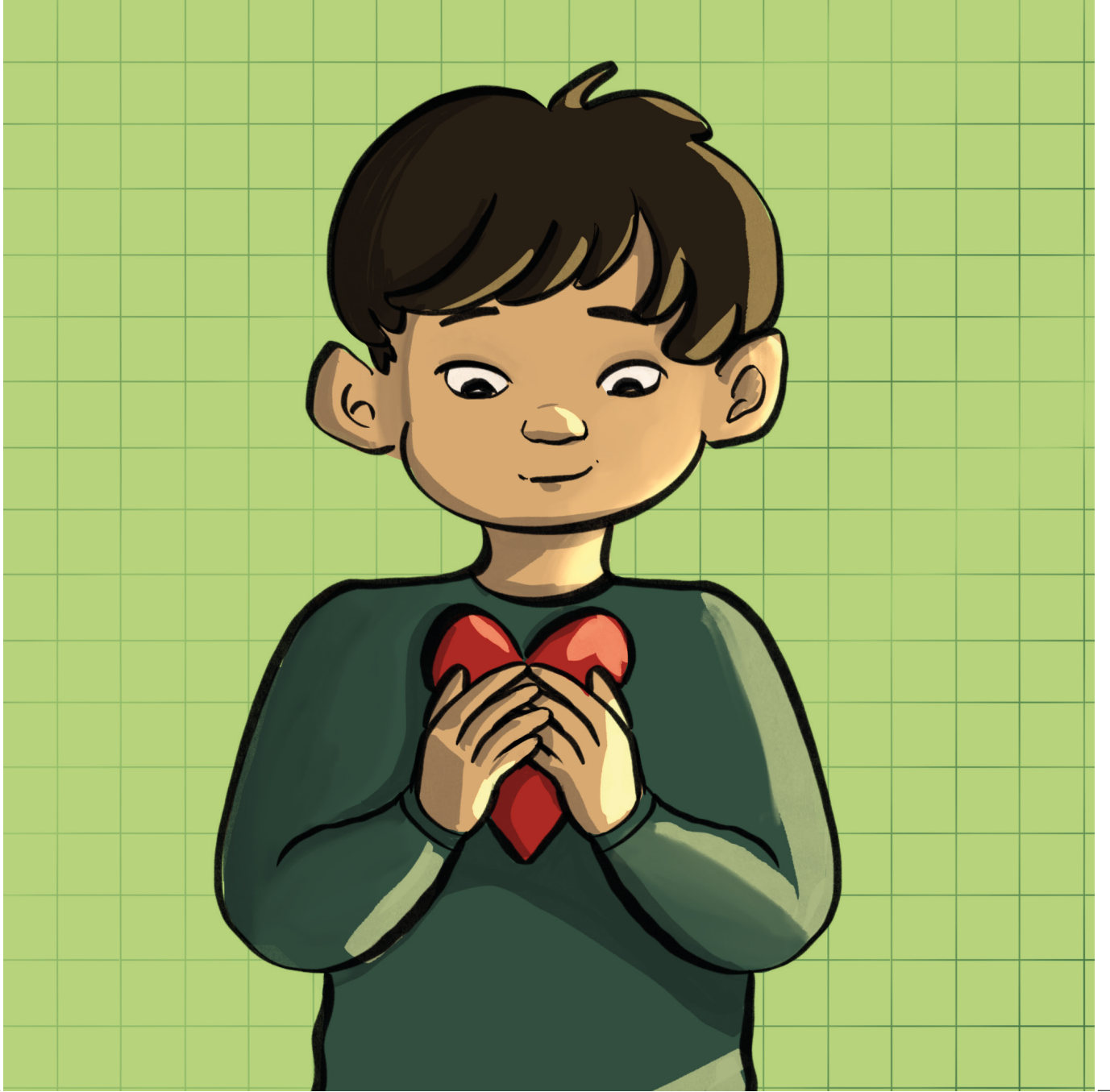




























## Bijlage

<b>Mattheüs 25:2</b>	<b>Numeri 7:17</b>	<b>Genesis 6:15</b>	<b>Ezechiël 45:12</b>
<p data-bbox="643 421 967 465">Heel goed gedaan!</p> <p data-bbox="193 506 1417 629">Kijk naar het scherm. Nu moeten we een code invoeren om verder te kunnen gaan. Misschien kunnen die bladen jullie helpen om de code te vinden?</p> <p data-bbox="185 674 1422 846">Vergeet niet dat Daniël moest staan voor waar hij in geloofde. Hoort één van deze blaadjes misschien bij een verhaal waarin het ook over iemand gaat die door zijn leven liet zien, dat het de moeite waard is om te staan voor waar je in gelooft?</p>			