



YOUTH
FOR CHRIST

Solid

CONTACT MET GOD SLECHTE VERBINDING?

DOEL

Jongeren ontdekken dat de Heilige Geest voor verbinding met God zorgt.

PROGRAMMA

85 MINUTEN

ONDERDEEL	TITEL	BENODIGDHEDEN	TIJD
Online			
Inloop	Houseparty!		
Spel 1	Hprfrmsbpmf	Stiften, papier, toetsenbord	5 m.
Spel 2	Mute	Geen	5 m.
Spel 3	Modemshow	Geen	5 m.
Spel 4	Echt niet?	Stift, papier	5 m.
Starter	Zonder verbinding	Stift, papier	10 m.
Weerwoord	Topverbinding	Stift, papier	5 m.
Praatje	WiFi en HG	Geen	5 m.
Preek van de week	HG-Verbinding	Bijbels, stift, papier	10 m.
Spel 5	Grootste glimlach	Geen	5 m.
Re:lect	WiFi-gebed	Stift, papier	5 m.
Uitsmijter	Foute bingo	Bingoballen, bingokaarten, stift, papier	10 m.
Chill Out	Verbinding met elkaar	Geen	15 m.

INTRODUCTIE

In deze tijd met alle corona-maatregelen is onze WiFi-verbinding van onschatbare waarde. Zo kunnen we toch nog wat contact op afstand met elkaar hebben! Zelfs de Solid-club gaat op deze manier met videobellen gewoon door.

Tijdens deze online clubavond sta je bij de verbinding stil en maak je de vergelijking tussen WiFi en de Heilige Geest. Door de spellen komen de jongeren in de sfeer van het WiFi-verbindingsthema. Je staat er met hen bij stil dat er ook een tijd was, dat er helemaal geen WiFi was. Je stimuleert de jongeren een verbinding met de Heilige Geest aan te gaan.

Door de focus op de Heilige Geest, kan je dit programma ook goed gebruiken tijdens Pinksteren!

In dit programma komt regelmatig de vraag voor of de jongeren iets op willen schrijven en voor de camera willen laten zien. Gebruik je een andere app dan Houseparty? Je kan dan ook de chatfunctie of het online whiteboard van de app hiervoor gebruiken.

PREPARE

- Lees **Johannes 14:16-20**.
- Bespreek de volgende vragen:
 - Hoe ervaar jij de verbinding met de Heilige Geest?
 - Wat is jouw WiFi-gebed? (Zie *Re:flect*.)
- Bid met elkaar voor de jongeren.
- Lees het programma door.
- Kies de onderdelen die het best aansluiten bij jullie club.

PREPARE APP

- Download de app Houseparty via [Google Play](#) of de [App Store](#) op je smartphone.
- Nodig alle jeugdleiders uit de app ook te downloaden als jullie dit nog niet gedaan hebben.
- Maak een jeugdleiders-groep.
- Maak een afspraak voor een online teamvergadering.

Leiderstip:

Heb je een grote jongerengroep? Gebruik dan eventueel ook een andere app zoals Zoom. Een grote groep zorgt wel voor minder interactie. Doe daarom dan een langer vertelmoment via Zoom en verdeel de rest van de avond de jongeren in groepjes via de Houseparty-app. Zo wordt iedere jongere gezien en gehoord. Dat is belangrijk. Via de Houseparty-app is het ook gemakkelijker om de rest van de week contact te houden.

TO DO

De kern: *Spel 3, Weerwoord, Preek van de week, Re:flect, Chill Out*



ONLINE

Nodig je jongeren via sociale media uit voor een online clubavond via de app Houseparty. Stuur daarbij het filmpje over een [slechte verbinding](#) mee.



INLOOP HOUSEPARTY!

Neem juist ook nu tijd voor de *Inloop*. Ga een kwartier eerder online. Vraag de jongeren hoe het met hen gaat.



SPEL 1 HPRFRMSBPMF

5 MIN.

VOORBEREIDING

Zorg voor stiften en papier. Schrijf op twee losse briefjes:

- Woord: hprfrmsbpmf
- Code: qwerty <- 1

Laat de jongeren een toetsenbord, een stift en papier erbij pakken.

DOEL

Jongeren ontwarren toetsenbordraadsels.

ACTIVITEIT

- Laat het woord voor de camera zien.
- Vraag de jongeren wie kan ontcijferen wat je bedoelt.
- Geef vervolgens de code als hulp.
- Wie ontdekt als eerste het antwoord 'goedenavond' door de cijfers op te zoeken op een qwerty toetsenbord en dan steeds één toets naar links te kijken?
- Laat een jongere vervolgens een woord en een code bedenken.
- Wie snapt welk woord hij wil zeggen?



SPEL 2 MUTE

5 MIN.

DOEL

Jongeren beelden een zin uit.

ACTIVITEIT

- App persoonlijk naar één jongere het woord: tablet.
- Geef hem de uitdaging het woord uit te beelden.
- Hij zet daarbij zijn microfoon uit!
- Wie raadt het woord?
- Speel zo nog een aantal rondes. Gebruik bijvoorbeeld de woorden: toetsenbord, ringtoon, app, noise cancelling koptelefoon, bluetooth.

Leiderstip:

Kunnen je jongeren wel wat extra uitdaging gebruiken? Doe hetzelfde zonder uitbeelden, maar met alleen liplezen!



SPEL 3 MODEMSHOW

5 MIN.

DOEL

Jongeren laten zo snel mogelijk de WiFi-modem in huis zien.

ACTIVITEIT

- Daag de jongeren uit zo snel mogelijk hun WiFi-modem in huis te laten zien.
- Wie lukt dit als eerst?



SPEL 4 ECHT NIET?

5 MIN.

VOORBEREIDING

Laat de jongeren een stift en papier pakken.

DOEL

Jongeren delen (on)waarheden.

ACTIVITEIT

- Vraag de jongeren om vier dingen op te schrijven over hun internetgebruik.
- Daarbij zijn drie dingen waar en één ding niet waar.
- Bijvoorbeeld:
 1. Ik heb eenendertig apps op mijn telefoon (waar)
 2. Ik heb mijn WiFi dag en nacht aan. (waar)
 3. Ik gebruik mijn smartphone minstens drie uur per dag. (niet waar)
 4. Ik kijk graag naar grappige kattenfilmpjes. (waar)
- De jongeren lezen om de beurt hun vier zinnen voor.
- De andere jongeren raden welke zin niet waar is.
- Dit laten ze met hun aantal vingers in de lucht zien. Je steekt bijvoorbeeld vier vingers in de lucht als je denkt dat de vierde zin niet waar is.
- Wie heeft er gelijk?



STARTER ZONDER VERBINDING

10 MIN.

VOORBEREIDING

Laat de jongeren een stift en papier bij de hand houden.

DOEL

Jongeren beseffen dat er een tijd vóór en een tijd ná internet is.

VERTEL

Vandaag hebben we het over verbinding. Onze WiFi-verbinding is in deze corona-tijd belangrijker dan ooit! Het is nu heel lastig te bedenken dat er een tijd is geweest dat er helemaal geen internet was. Kan je je dat voorstellen? Als je iemand wilde bereiken, belde je diegene met een vaste telefoon thuis. Als je onderweg was, kon je helemaal niet bellen of de route bekijken!

ACTIVITEIT

- Laat het [filmpje](#) uit 1998 aan de jongeren zien.
- Laat de jongeren reageren op het filmpje. Wat vind je hiervan?
- Vraag de jongeren op te schrijven wanneer zij denken dat internet beschikbaar werd in Nederland.
- Uiteraard mogen ze niet even snel spieken op hun telefoon!
- Laat ze het jaartal voor de camera houden.
- Wie heeft gelijk? (Antwoord: [ongeveer 1991](#))
- Stel zo nog een aantal vragen:
 - Van wanneer is de eerste computer? ([1938](#))
 - Wanneer begon Facebook? (2004)
 - Vanaf wanneer is WiFi het één na belangrijkste waar mensen niet zonder kunnen leven? ([2015](#))



WEERWOORD TOPVERBINDING

5 MIN.

VOORBEREIDING

Laat de jongeren een stift en papier pakken.

DOEL

Jongeren staan bij de voordelen van een goede verbinding stil.

ACTIVITEIT

- Benoem dat een goede WiFi-verbinding veel voordelen heeft.
- Vraag de jongeren hoeveel voordelen ze kunnen bedenken.
- Dit aantal schrijven ze op.
- Dit houden ze voor de camera.
- Wie heeft het hoogste aantal? Hij mag zijn lijst met voordelen noemen.
- Wie kan nog aanvullen?



PRAATJE WIFI EN HG

5 MIN.

DOEL

Jongeren ontdekken dat er een link zit tussen een WiFi-verbinding en de verbinding met de Heilige Geest.

VERTEL

Een goede WiFi-verbinding is superhandig! Je raakt nooit de weg kwijt, je hebt tijdens videobellen een goed beeld van de ander, je mist nooit een nieuwsbericht of update en je kan altijd naar je favoriete muziek luisteren. Je merkt eigenlijk pas dat die WiFi er is, als de verbinding slecht wordt.

Zo werkt het ook met de Heilige Geest van God. Als de Heilige Geest-verbinding goed is, gaat het ook beter met je. Als je niet investeert in die goede verbinding, merk je dat ook in de rest van je leven. Daarnaast zijn er nog twee vergelijkingen tussen WiFi en de HG te maken: het is onzichtbaar en voor iedereen!

Onzichtbaar

Net als WiFi is de Heilige Geest niet zichtbaar. Dit betekent niet dat Hij er niet is. Je ziet Hem vooral door het effect van Zijn werk. Net als bij een goede WiFi-verbinding. Je ziet de WiFi niet, maar je verbinding werkt perfect. Zo kan de Heilige Geest mensen bijvoorbeeld vrede geven als ze erg onrustig zijn. Je ziet het niet, maar je voelt het wel.

Voor iedereen beschikbaar

De Heilige Geest is er, net als WiFi, voor iedereen. Tijdens de *Preek van de week* hoor je daar meer over.



PREEK VAN DE WEEK HG-VERBINDING

10 MIN.

VOORBEREIDING

Laat de jongeren een Bijbel in Gewone Taal, papier en een stift erbij pakken. Verdeel je jongeren in groepjes. Kies per groepje of je de Solid- of Steady-variant kiest.



SOLID-PREEK

DOEL

Jongeren ontdekken dat iedereen door de Heilige Geest verbinding kan maken met God.

VERTEL

We hebben het wel heel leuk over de vergelijking tussen WiFi en de Heilige Geest, maar wie is die Heilige Geest nu eigenlijk?

ACTIVITEIT

- Vraag de jongeren hoe ze denken dat de Heilige Geest van God eruit ziet.
- Laat ze dit tekenen.
- Ze houden hun antwoord voor de camera.

VERTEL

Als Jezus nog op de aarde is, zegt Hij het volgende over de Heilige Geest:

LEES

Johannes 14:16-20

VERTEL

Jezus vertrok naar de hemel. Door dat te doen, kon de Heilige Geest komen. Jezus kon steeds maar op één plek tegelijk zijn. Daardoor had Hij alleen maar verbinding met de mensen die Hij op die plek tegenkwam. Maar de Heilige Geest kan zich verspreiden over heel veel plekken. Je ziet Hem niet, maar Hij is er wel. Hij is in ieder mens aanwezig. Daardoor kan Hij over heel de wereld met iedereen verbinding hebben. Doordat Jezus met Hemelvaart wegging, kon met Pinksteren de Heilige Geest komen.

Het bijzondere aan de Heilige Geest is dat Hij aan de ene kant verbinding kan hebben met iedereen, maar dat Hij daarnaast ook zorgt voor een verbinding tussen jou en God. Hij kan je namelijk helpen met bidden als je zelf geen woorden hebt. Maar Hij kan je ook Gods vrede geven als je onrustig bent of Gods woorden in je gedachten brengen als je zelf even geen woorden of antwoorden hebt.

ACTIVITEIT

- Vraag de jongeren wat ze hiervan vinden.
- Hebben ze weleens iets van de Heilige Geest gemerkt?
- Deel een voorbeeld uit je eigen leven waar je iets van de Heilige Geest merkte.



STEADY-PREEK

DOEL

Jongeren bedenken wat ruis op de lijn kan veroorzaken.

ACTIVITEIT

- Brainstorm met elkaar wat voor slechte WiFi-verbinding kan zorgen. Denk bijvoorbeeld aan:
 - Te veel mensen gebruiken tegelijkertijd de WiFi.
 - De zendmast werkt niet.
 - Je bent het wachtwoord kwijt.
- Brainstorm met elkaar of er ook ruis op de lijn met de Heilige Geest kan zitten.
- Wat kan er dan aan de hand zijn? Denk bijvoorbeeld aan:
 - Je bent afgeleid.
 - Je neemt geen tijd.
 - Je hebt de Bijbelmeldingen op je telefoon uitgezet.
 - Je Bijbel ligt onderop je schoolboeken te verstoffen.
- Waar ligt de oorzaak van deze verbingsproblemen?
- Vraag de jongeren of zij hier in hun eigen leven ook weleens last van hebben.
- Geef een eerlijk voorbeeld uit je eigen leven wat jij doet als je tegen dit soort dingen aanloopt.
- Hoe kan je dit oplossen?



SPEL 5 GROOTSTE GLIMLACH

5 MIN.

DOEL

Jongeren ontdekken dat je door verbinding te leggen, dingen kan versterken.

ACTIVITEIT

- Geef de jongeren de uitdaging een emotie steeds groter aan elkaar door te geven via het scherm.
- Spreek een volgorde af van wie na wie aan de beurt is.
- Start zelf bijvoorbeeld met een kleine glimlach.
- Degene na jou laat een iets grotere glimlach zien.

- Degene na hem, laat nog een grotere glimlach zien.
- Zo ga je door totdat de laatste staat te stralen van geluk!
- Heb je de smaak te pakken? Doe dit nog een aantal keer met andere positieve ervaringen. Geef bijvoorbeeld 'ontspanning', 'energiek', 'een schaterlach' of 'kracht' aan elkaar door.



RE:FLECT WIFI-GEBED

5 MIN.

VOORBEREIDING

Laat de jongeren een stift en papier pakken. Zorg dat je de [afbeelding](#) van een WiFi-teken aan de jongeren kan laten zien.

DOEL

Jongeren schrijven hun gebed in een WiFi-afbeelding.

VERTEL

Naast de verbinding met God, doet de Heilige Geest nog meer. Hij werkt ook door ons heen zodat wij er kunnen zijn voor andere mensen. Door de Heilige Geest zijn we als het ware een soort WiFi-hotspot geworden! Doordat de Heilige Geest in ons woont, kunnen we Zijn liefde uitstralen naar mensen om ons heen. Net zoals we bij *Spel 5* gedaan hebben. We ontvingen iets en gaven het weer door.

ACTIVITEIT

- Laat de jongeren een WiFi-teken natekenen.
- Moedig hen aan in het teken een gebed naar de Heilige Geest te schrijven.
- Wat wil je graag van Hem ontvangen voor jezelf of voor de mensen om je heen?

Gebedstip:

Vraag of er jongeren zijn die hun gebed willen voorlezen. Doe zelf ook mee!



UITSMIJTER FOUTE BINGO

10 MIN.

VOORBEREIDING

Zorg voor bingoballen en bingokaarten. Heb je deze niet? Zoek dan een online [bingoballen-machine](#) en online [bingokaarten](#) op. Zet voor alle jongeren één bingokaart op de foto. Laat de jongeren een stift en papier pakken.

DOEL

Jongeren sluiten de avond ontspannen in verbinding met elkaar af.

ACTIVITEIT

- App naar alle jongeren persoonlijk een andere foto van een bingokaart.
- Deze printen ze uit of tekenen ze over.
- Roep nummers van bingoballen.
- Heeft iemand bingo? Geef hem dan een opdracht. Denk aan:
 - Doe Donald Duck na.
 - Zing mee met een lied van de Toppers.
 - Doe een handstand.
 - Laat je beste karatetrap zien.
 - Zeg de letters van het alfabet achterstevoren op.
 - Doe een helikopter na.



CHILL OUT VERBINDING MET ELKAAR

15 MIN.

Klets met elkaar gezellig na. Vraag door hoe het met iedereen gaat en of je iets voor de jongeren kan betekenen.



Iedere jongere
verdient de kans
om Jezus te leren
kennen.

2020
SOLID

SAMEN JE GELOOF ONTDEKKEN

Hoofredactie: Corine Zonnenberg- de Beer

Eindredactie: Jan-Willem van Tienhoven, Christine Corstanje

Redactie: Gerriane Priem, Gerrit Verweij, Jochem Schermers, Jan Verduijn, Jonathan Pellegrom

Vormgeving: Joren van Gelder ([havenidea](#)), Nathalie Dankers ([Mark Your Spot](#))

Vormgevingscoördinator: Afke van der Velden

Uitgave: mei 2020

© 2020 Youth for Christ, Utrecht

Alle rechten voorbehouden. Geen enkel Solid programma mag worden verveelvoudigd of openbaar gemaakt, in enige vorm of wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opname of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de hoofdredacteur van de Solid-programma's van Youth for Christ – Nederland.



YOUTH
FOR CHRIST

Youth for Christ

Joseph Haydnlaan 2a

3533 AE Utrecht

Telefoon: 030 2028060

E-mail: kerk@yfc.nl

Website: kerk.yfc.nl