

JEUG FUNAAND: Amazing Race 1

INSTRUKSIES:

Elke groep kry 'n leidraad na 'n ander lokaal toe, soos hulle die aktiwiteit voltooi gee hulle dit vir die helper wat dan vir hulle die leidraad na die volgende lokaal toe gee. Die groepe werk teen tyd, so die groep wat die eerste klaar is wen die 'Race'. Die inligting wat hier gegee word is vir die helpers en NIE vir die kinders nie. Die uitdeelstukke vir die kinders is elkeen 'n aparte dokument.

Leidraad na die lokaal	Helper	Aktiwiteite	Benodighede
1. <u>Moederskamer:</u> Slaap my kindjie slaap sag		Bybelse vasvra	Uitdeelstuk en penne
2. <u>Boilerroom:</u> Ons sal uithou, aanhou, op ons knieë sal ons veg		<u>Raai die smaak:</u> Dit verskillende goed waaraan die kinders gaan proe gaan elkeen in 'n aparte bakkie wees. Elke kind word geblinddoek en die helper en leier help hulle om aan elkeen te proe en te probeer raai wat dit is wat hulle proe	10 blinddoeke 10 bakkies; Tafel Vadoek Bakkie met water Versiersuiker, chutney, tamatiesous, peper, droë vla; mayonnaise; jelly; Worcester sous; kookolie; soya sous
3. <u>Kombuis:</u> Vir spys en drank sê ons U dank		Bou 'n brug uit spaghetti en marshmallows	Spaghetti, marshmallows, Skêre, grootborde
4. <u>Kinderkerk:</u> Here Jesus, ek is klein, swak onkundig en onrein		<u>Kreatiewe denke:</u> Die kinders kry 'n lys van goed (uideelstuk) en hulle moet kyk aan hoeveel verskillende goed hulle kan dink wat hulle met elke artikels kan doen.	Uitdeelstukke en penne
5. <u>Saal:</u> Hey baby,		Speletjies	
6. <u>Garage:</u> Ek ry my rooi, mooi, motorcar		<u>Bybelse Crime scenes:</u> Die volgende 'crime scenes' word uitgepak met al hulle leidrade – die groepe kry dan die uitdeelstuk wat hulle moet beantwoord n.a.v. die leidrade	<u>Crime scene 1:</u> Appel, plastiek, Papier met 'leuens' op geskryf. <u>Crime scene 2:</u> Gekleurde kled; geldstukke, papier met son, maan en 11 sterre <u>Crime scene 3:</u> Tou; skêr, stukke hare
7. <u>Creche:</u> Wielie, wielie walie, die aap ry op die balie		Probleemoplossing	Uitdeelstukke en penne

LEIDRADE NA LOKALE:

1. Ons sal uithou, aanhou, op ons knieë sal ons veg
2. Slaap my kindjie slaap sag
3. Vir spys en drank sê ons U dank
4. Here Jesus, ek is klein, swak onkundig en onrein.
5. Ek ry my rooi, mooi, motorkar
6. Wielie, wielie walie, die aap ry op die balie
7. Die burger dans

LEIDRADE NA LOKALE:

1. Ons sal uithou, aanhou, op ons knieë sal ons veg
2. Slaap my kindjie slaap sag
3. Vir spys en drank sê ons U dank
4. Here Jesus, ek is klein, swak onkundig en onrein.
5. Ek ry my rooi, mooi, motorkar
6. Wielie, wielie walie, die aap ry op die balie
7. Die burger dans

1. Boilerroom
2. Moederskamer
3. Kombuis
4. Kinderkerk
5. Pastorie se garage
6. Creche
7. Saal

CRECHE: PROBLEEMOPLOSSING

1. Jou motor ry van die pad af tydens 'n verdonkering gedurende die tweede wêreldoorlog. Dit beland in 'n klein meer, maar kom gelukkig tot stilstand op die eiland in die middel van die meer. Jy kan nie swem nie, jy is alleen en die motor sit vas op die eiland. Hoe bereik jy die wal sonder om te veel te sukkel?

Antwoord nr 1:

Haal die binneband uit die noodwiel en gebruik dit om oor die water te dryf, gebruik jou hande as roeispans.

2. Jy is vasgekeer in 'n vensterlose vertrek, daar is niemand in die omtrek nie, die deur is gesluit en die sleutel is in die ander kant van die slot. Die kamer is so te sê leeg; daar is net 'n haarnaald, 'n leë glasfles en 'n koerant wat in die hoek lê. Hoe kan jy daar uitkom sonder om die vertrek te beskadig?

Antwoord nr 2:

Skuif 'n vel koerantpapier onderdeur die deur, vou die haarnaald oop en druk die sleutel daarmee uit sodat dit op die papier val. Trek die papier en sleutel onder die deur terug en sluit die deur oop.

3. Jy is vasgekeer op 'n woestyn eiland en gaan dood van die dors. Die son skyn helder en daar is geen vars water of moontlikheid van reën nie. Jy kan ook nie die seewater drink nie. Jy ontdek 'n lendlam houttrommel met 'n tennissrakket, 'n boek, 'n pan, 'n afgeblaasde voetbal, twee leë wynbottels, die binneband van 'n fietswiel, en 'n sakhorlosie. Hoe kry jy iets om te drink?

Antwoord nr 3:

Maak 'n vuur deur 'n stippel sonlig deur die glas van die sakhorlosie op 'n stuk papier te fokus, en steek 'n stuk hout van die tommel aan die brand. Druk een punt van die binneband in 'n bottel vol seewater, druk die ander punt in die ander bottel en maak albei opening met nat sand toe. Plaas die vol bottel oor die vuur en wag vir die water om te kook en in die ander bottel te distiller.

KINDERKERK: Kreatiewe denke

Dink aan soveel moontlik dinge waarvoor die volgende gebruik kan word:

1. Hard gekookte eier
2. Skuifspeld
3. Sleutel
4. Foelie
5. Leë glasbottel
6. Ballon
7. Blaar
8. Lipstiffie
9. Draadhanger
10. Snippermandjie

KRETIEWE DENKE:

Dink aan soveel moontlik dinge waarvoor die volgende gebruik kan word:

1. Hard gekookte eier
2. Skuifspeld
3. Sleutel
4. Foelie
5. Leë glasbottel
6. Ballon
7. Blaar
8. Lipstiffie
9. Draadhanger
10. Snippermandjie

KRETIEWE DENKE:

Dink aan soveel moontlik dinge waarvoor die volgende gebruik kan word:

1. Hard gekookte eier
2. Skuifspeld
3. Sleutel
4. Foelie
5. Leë glasbottel
6. Ballon
7. Blaar
8. Lipstiffie
9. Draadhanger
10. Snippermandjie

MOEDERSKAMER: BYBELSE VASVRA

1. **VRAAG:** Watter 2 manne in die Bybel se verskoning was dat hulle nie goed kan praat nie?

TIP: Jerm 1:6 en Ex 4:10

ANTWOORD: Moses en Jeremia

2. **VRAAG:** wie was die eerste profeet in die Bybel?

TIP: Gen 20:7

ANTWOORD: Abraham

3. **VRAAG:** WATTER GETAL WAS BAIE PROMINENT IN MOSES SE LEWE EN HOEKOM?

TIP: Hand 7: 23 / 30 / 36

ANTWOORD: 40

1. Op veertig het hy gaan kyk hoe dit met sy mense – Israel gaan
2. Op veertig het die engel in die brandende doringbos aan hom verskyn
3. Veertig jaar lank het hy in die woestyn wonders en tekens gedoen.

4. **VRAAG:** Wie het die eerste klere in die Bybel gemaak en waarvan was dit gemaak?

TIP: Gen 3:21

ANTWOORD: God - van vel

5. **VRAAG:** Hoe het Petrus die tempelbelasting betaal?

TIP: Matt 17: 27

ANTWOORD: hy het gaan visvang en 'n silwermunstuk in die vis se bek gekry – daarmee het hy dit betaal

6. **VRAAG:** Genesis en Johannes se eerste woorde is dieselfde.... wat is dit?

ANTWOORD: “In die begin”

7. **VRAAG:** As jy nie wil arm word nie, wat moet jy dit NIE doen nie

TIP: Spr 20:13

ANTWOORD: moenie lief wees vir slaap nie

8. **VRAAG:** Wie se asem in die Bybel het sleg geruik?

TIP: Job 19:17

ANTWOORD: Job

9. **VRAAG:** In Rig 12:6 lees ons van 'n woord wat as jy dit nie reg kon uitspreek nie jy doodgemaak is – wat is die woord?

ANTWOORD: Sjibbolet

10. **VRAAG:** Noem 2 dinge wat NIE met die Israeliete gebeur het terwyl hulle in die woestyn was nie.

TIP: Deut 8:4

ANTWOORD: 1. klere het nie verslyt nie
2. Voete het nie geswel nie

11. **VRAAG:** Ons lees 2 keer in die Bybel van iemand wat in 'n mandjie gesit is – wie was hulle?

TIP: Ex 2:1-4 en Hand 9:25

ANTWOORD: Moses en Paulus

12. **VRAAG:** wie het die eerste keer brood in die Bybel vermeerder?

TIP: 2 Kon 4:42-44

ANTWOORD: Elisa

GARAGE: Bybelse Crime Scenes:

CRIME SCENES: 1

1.	Oor watter Bybelfiguur gaan die crime scene?	Adam en Eva
2.	Hoekom sê julle so, waar pas die bewysstukke in die verhaal in?	1. <u>Die appel</u> : Eva het dit geëet en vir Adam ook daarvan gegee om te eet 2. <u>Die slang</u> : die slang het Eva verlei 3. <u>Leuens</u> : die slang / satan het vir Eva leuens vertel om haar sover te kry om van die vrug te eet
3.	Wat was die 'crime' gewees?	Ongehoorsaamheid aan God

CRIME SCENES: 2

1.	Oor watter Bybelfiguur gaan die crime scene?	Josef
2.	Hoekom sê julle so, waar pas die bewysstukke in die verhaal in?	1. <u>Die gekleurde kleed</u> : Josef se pa het vir hom so een gegee; 2. <u>Die geld</u> : sy broers het hom verkoop 3. <u>Die maan en die sterre</u> : hy het 'n droom daaroor gehad.
3.	Wat was die 'crime' gewees?	Human trafficking

CRIME SCENES: 3

1.	Oor watter Bybelfiguur gaan die crime scene?	Simson en Delila
2.	Hoekom sê julle so, waar pas die bewysstukke in die verhaal in?	1. <u>Die tou</u> : Delila het Simson vasgebind met die tou voordat sy, sy hare afgesny het 2. <u>Die skêr</u> : Delila het Simson se hare met 'n skêr afgesny 3. <u>Die hare</u> : Delila het Simson se hare afgesny
3.	Wat was die 'crime' gewees?	Delila het die bron van sy krag afgesny en toe het hulle hom gevange geneem

BOILERROOM: Raai die smaak

Die volgende bestandele word in bakkies op 'n tafel neergesit, en al die groeplede word geblinddoek. Elke groeplid hoef net aan een item te proe en vir die leier te sê wat dit is, die leier skryf dan elkeen se antwoord by die nommer op die blaaie neer en gee dit vir die toesighouer in die vertrek om te sien of dit reg is. Indien al die antwoorde reg is, kry die groep hulle volgende leiedraad.

BENODIGDHEDE:

1. 10 blinddoeke
2. 10 bakkies
3. Tafel
4. Vadoek
5. Bakkie met water
6. Versiersuiker, chutney, tamatiesous, peper, droë vla; mayonnaise; jelly; Worcester sous; kookolie; soya sous

1	Versiersuiker
2	Chutney
3	Tamatiesous
4	Peper
5	Droë vla
6	Mayonnaise
7	Droë jelly
8	Worcester sous
9	Kookolie
10	Soya sous

KOMBUIS: BOU 'n BRUG:

MATERIAAL:

1. Spaghetti
2. Marshmallows
3. Skêre
4. Grootborde

INSTRUKSIES:

1. Gebruik die spaghetti en marshmallows om 'n brug 9eet e bou.
2. Jy mag die marshmallows met die skêr kleiner knip
3. Jy mag ook die spaghetti in klein stukkies breek.
4. Julle bou die brug op die grootbord wat aan julle gegee is
5. Die brug moet kan staan en nie omval nie
6. Wanneer die volwasse toesiener tevrede is met julle brug, sal julle die volgende leidraad kry.

BOU 'n BRUG:

MATERIAAL:

5. Spaghetti
6. Marshmallows
7. Skêre
8. Grootborde

INSTRUKSIES:

7. Gebruik die spaghetti en marshmallows om 'n brug 9eet e bou.
8. Jy mag die marshmallows met die skêr kleiner knip
9. Jy mag ook die spaghetti in klein stukkies breek.
10. Julle bou die brug op die grootbord wat aan julle gegee is
11. Die brug moet kan staan en nie omval nie
12. Wanneer die volwasse toesiener tevrede is met julle brug, sal julle die volgende leidraad kry.

SAAL: SPELETJIES:

BENODIGDHEDE:

‘n klomp stukke mat of ander artikels
‘n pak kaarte
‘n geviesde lepel met ‘n lang tou aan

INSTRUKSIES:

Daar is 3 speletjies, elke span gaan op hulle eie tyd by jou aankom. Wanneer hulle klaar is met een speletjie gaan hulle outomaties oor na die volgende speletjie. As ‘n volgende span opdaag terwyl ‘n span nog besig is, kan hulle solank met ‘n speletjie begin. Wanneer ‘n span al 3 die speletjies klaargespeel het, kry hulle die leidraad vir die volgend aktiwiteit.

1	<u>River crossing:</u> Laat die kinders aan een kant van die saal begin. Hulle moet van die een kant na die ander kant kom. In die middel is goed soos stukke mat, ens. Hulle moet daarop trap om oor die rivier te kom. Niemand mag aan die rivier raak nie, dan moet hulle oor begin. Die hele span moet oor wees voor die volgende leidraad gegee word.
2	<u>House of cards:</u> Gee vir die span ‘n pak kaarte, hulle moet AL die kaarte gebruik om ‘n huis mee te bou. Die huis moet kan staan en nie omval nie. Wanneer die huis klaar is en jy is tevrede kan jy die volgende leidraad vir hulle gee.
3	<u>Thread the frozen spoon:</u> Laat die kinders in ‘n ry staan, hulle moet ‘n gevriesde lepel wat aan ‘n tou vasgemaak is onder deur, onder deur mekaar se hemde ryg. Wanneer hulle klaar is kan jy die volgende leidraad vir hulle gee.