

Handleiding Sirkelslag KIDS 2025: *Kijk naar Jezus*

Tof dat jullie meedoen aan Sirkelslag 2025! Strijd met jullie team(s) tegen honderden andere jeugdgroepen en wie weet wint jullie team de Sirkelslagbeker. Daarnaast kun je dit jaar met je team een heerlijke vruchtentaart én een escape room-ervaring winnen.

Sirkelslag bestaat uit vijf creatieve en actieve spellen die worden uitgelegd via een centrale YouTube-video van 90 minuten. In deze video nemen presentatoren Sjoukje en Bisola jullie mee in een verhalende lijn over Jezus en de vrucht van de Geest, afgewisseld met duidelijke speluitleg.

Deze handleiding helpt jou om het programma goed te begeleiden. Je vindt hier:

- een overzicht van de spellen en tijdsindeling
- praktische tips voor voorbereiding en uitvoering
- informatie over de verhaallijn en het doel van Sirkelslag.

Overzicht en tijdsindeling

Het programma duurt in totaal 90 minuten en bestaat uit vijf spellen en een pauze. Elk spel wordt ingeleid via de centrale YouTube-video. Zorg dat je deze vooraf bekijkt en de spellen klaarzet.

Intro (start video)	
Spel 1: Vruchtenjacht	10 minuten
Spel 2: Stop-motion	15 minuten
Spel 3: Smaakttest	10 minuten
Pauze	10 minuten
Spel 4: Wie of wat ben ik?	10 minuten
Spel 5: Vruchtenbeat	15 minuten
Outro (einde video)	

Tip: Maak foto's en video's van jullie groep en deel ze via #sirkelslag op sociale media. Let daarbij op de privacyregels (AVG).

Algemeen

Je speelt Sirkelslag aan de hand van een centrale **YouTube-video van 90 minuten**. In deze video worden de spellen uitgelegd en loopt er een timer per spelonderdeel. Houd deze handleiding bij de hand en gebruik het **juryformulier** om de scores eerlijk bij te houden. De criteria staan daar duidelijk vermeld.

Er is zowel een **spelleider** als een **jurylid**. Bereid je goed voor, zodat je weet wat er gaat gebeuren. Moedig de kinderen aan, bewaak de spelregels en zorg voor een eerlijke beoordeling. Geef geen antwoorden maar begeleid het proces. Bij spel 2 (stop-motion) moet je de gemaakte video insturen samen met de score.

Verhaallijn

In Sirkelslag ontdekken de kinderen hoe Gods Geest zichtbaar is in het leven van Jezus. Jezus zag mensen écht, met liefde, geduld en kracht. Door de spellen heen volgen we Johannes, een leerling van Jezus, en ontdekken we wat hij zag in Jezus. Zie jij dat ook?

De spellen helpen kinderen om te herkennen hoe de **vrucht van de Geest** werkt. In Jezus én misschien ook al een beetje in henzelf. Kun jij kijken zoals Jezus kijkt?

Doelgroep

Kinderen van 9 tot en met 12 jaar.

Doel

Na het spelen van Sirkelslag:

- kennen de kinderen de negen eigenschappen van de vrucht van de Geest.
- hebben de kinderen ontdekt dat deze eigenschappen zichtbaar zijn in Jezus' leven én dat ze ook bij henzelf kunnen groeien.

Teamgrootte

De ideale groepsgrootte is **4 tot 12 spelers**.

Te weinig kinderen? Werk samen met een andere kerk of school, of nodig vrienden, jongeren of volwassenen uit. Meer kinderen? Maak meer teams.

Leiding

Regel per team minimaal twee vrijwilligers:

- **een spelleider:** kent de spelregels en moedigt de groep aan
- **een jurylid:** beoordeelt het spel en houdt de score bij.

Tip: Betrek de gemeente! Vraag bijvoorbeeld de predikant, koster of een jongere om te helpen.

Ruimte

Zorg voor een **ruime zaal of open ruimte** waarin de spellen goed gespeeld kunnen worden.

Vorbereidingstijd

Reken op ongeveer **60 minuten voorbereidingstijd** op de dag zelf.

Vorbereiding

- Bekijk de video vooraf en lees deze handleiding goed door.
- Zorg voor een goede voorbereiding. Test van tevoren de apparatuur en zet op de dag van het spelen vooraf alle spellen klaar.

Benodigdheden

Gebruik de downloads die bij Sirkelslag horen. Alles wat je nodig hebt voor de spellen vind je bij de speluitleg hieronder. Zorg voor een goede internetverbinding en regel een laptop en een beamer met goed geluid.

Spel 1 | Vruchtenjacht

Duur: 10 minuten

Doel: Verzamel in estafettevorm de 9 juiste eigenschappen van de vrucht van de Geest uit een set van 20 kaartjes.

Benodigheden

- 1 of meer ballonnen
- kaartjes + rooster met 9 vakjes (zie bijlage)
- hoepel of dienblad (voor het rooster)
- emmer (voor de kaartjes)

Vorbereiding

Print de bijlagen en knip de kaartjes uit.

Leg het rooster in een hoepel of op een dienblad bij de startlijn.

Doe alle 20 kaartjes in een emmer aan de overkant van het speelveld (+/- 5 meter).

Spelverloop

- Verdeel de groep in **duo's**. Bij een oneven aantal laat je iemand twee keer meedoen of doe je als leiding mee.
- Blaas een ballon op en klem deze tussen de buiken van het duo.
- Duo's lopen met de **handen op de rug** naar de emmer. Is onderweg de **ballon gevallen**? Dan rent het duo terug en tikt het volgende duo aan.
- Bij de emmer pakt een speler de ballon vast. Het duo kiest **één kaartje** waarvan zij denken dat het bij de vrucht van de Geest hoort.
- Ren terug en leg het kaartje in een vakje in het **rooster**.
- **Pas als het kaartje ligt**, mag het volgende duo vertrekken.
- De **jury** controleert direct of het kaartje goed is.
- Er mogen **maximaal 9 kaartjes** in het rooster liggen.
- Fout kaartje? Een duo mag bij zijn beurt een verkeerd kaartje meenemen terug naar de emmer en een nieuw kaartje kiezen.

Meer dan 8 spelers? Splits op in kleinere groepen.

De hoogste score van de groepjes telt als teamscore.

Puntentelling

10 punten per juiste eigenschap in het rooster (max. 90 punten)

10 punten als **alle spelers** met een ballon hebben gelopen

maximale score: 100 punten

Spel 2 | Stop-motion

Duur: 15 minuten

Doel: Maak een stop-motion-video van minimaal 20 beelden over het thema 'écht gezien worden', waarin eigenschappen van de vrucht van de Geest zichtbaar zijn.

Benodigdheden

- knutselmaterialen zoals klei, papier (wit/gekleurd), scharen, lijm
- telefoon of tablet met camera
- app: *Stop Motion Studio* (of vergelijkbare app)
- bijlage met stop-motion-onderdelen (puntentelling)

Vorbereiding

Bekijk voor een instructie deze video: <https://www.youtube.com/watch?v=Hu2Z7T1rDpo>

Download de app op een telefoon of tablet. Zet het apparaat stevig neer (bijvoorbeeld met een statief of stapel boeken).

Leg alle knutselmaterialen klaar.

Spelverloop

- Leg kort uit wat een stop-motion-video is (veel foto's achter elkaar die samen een filmpje vormen).
- Laat de groep:
 - een **verhaal bedenken** over 'écht gezien worden' (minimaal 7 zinnen)
 - taken verdelen (decor maken, knutselen, foto's maken, inspreken, enz.)
 - een **decor bouwen** en materialen kiezen (gebruik ook dingen uit de natuur)
 - de video maken met **minimaal 20 foto's**
 - eventueel een **muziekje toevoegen** en het verhaal **inspreken**.
- Gebruik de bijlage als inspiratie voor onderdelen die in het filmpje kunnen voorkomen.

Meer dan 8 spelers? Splits op in kleinere groepen.

De hoogste score van de groepjes telt als teamscore en stuur je op.

Puntentelling

5 punten	eigen achtergrond gemaakt
5 punten	minimaal 20 foto's
5 punten	minimaal 3 verschillende materialen gebruikt
5 punten	materiaal uit de natuur gebruikt
5 punten	muziekje toegevoegd
5 punten	originele titel voor de video die bij het thema past
5 punten	per eigenschap van de vrucht van de Geest die te zien is
(max. 45)	(liefde, vreugde of blijdschap, vrede, geduld, vriendelijkheid, goedheid, trouw zachtmoedigheid en zelfbeheersing)
10 punten	iedereen heeft meegewerkt
15 punten	logisch verhaaltje van minimaal 7 zinnen ingesproken over écht gezien worden
maximale score: 100 punten	

Spel 3 | Smaaktest

Duur: 10 minuten

Doel: Ontdek welke smaken bij de eigenschappen van de vrucht van de Geest passen.

Benodigdheden

- per deelnemer een blinddoek (of bijvoorbeeld een theedoek)
- per deelnemer een lepel
- 9 vruchten die de spelers moeten raden door te ruiken en te proeven (zie lijst hieronder)
- briefjes of post-its en pennen

Vorbereiding

Leg het eten alvast klaar op schaaltes of in bakjes. Leg voor elk persoon een lepel klaar.
Leg de blinddoeken en lepels klaar.

Spelverloop

- Iedereen krijgt een **blinddoek** en komt een voor een aan de beurt.
- De spelleider laat je **ruiken en proeven** van een stukje eten.
- Tegelijk **leest de jury een korte beschrijving** voor van de bijhorende eigenschap (zie lijst hieronder).
- Probeer te raden welk eten het is. Dit gebeurt **in stilte**. Er wordt niet overlegd.
- Nadat iedereen alle 9 smaken heeft gehad, doen de deelnemers hun blinddoek af.
- Ze **schrijven op** welke vruchten ze denken geproefd te hebben.
Gebruik hiervoor bijlage spel 3.

Hieronder de combinatie van eigenschap – eten – beschrijving.

Vertel vóór elke smaak steeds de beschrijving bij de vrucht/eigenschap. Bijvoorbeeld: *De vrucht die jullie gaan proeven is zoet, zacht en geliefd door bijna iedereen, en staat symbool voor de eigenschap liefde.*

Eigenschap	Vrucht	Beschrijving
Liefde	Aardbei	Deze vrucht is zoet, zacht en geliefd door bijna iedereen, en is symbool voor de liefde.
Vreugde /blijdschap	Druif	Deze smaak is fris en sappig, en roept vrolijkheid op.
Vrede	Vanille	Deze zachte en kalme smaak is rustgevend.
Geduld	Banaan	Deze vrucht moet rijpen, net als geduld.
Vriendelijkheid	Honing	Deze smaak is zoet en natuurlijk, en vriendelijk voor de keel.
Goedheid	Appel	Deze vrucht is alledaags en gezond, en staat voor iets goeds.
Trouw/geloof	Rozijn	Deze vrucht is een gedroogd en blijft lang goed, en staat symbool voor trouw.
Zachtmoedigheid	Avocado	Deze smaak is mild en zacht.
Zelfbeheersing	Citroen	Dit is een zure vrucht. Deze smaak vraagt om beheersing om niet te snel te reageren.

Puntentelling

10 punten per goed geraden vrucht

10 punten als iedereen alle smaken heeft geproefde (spelers met voedselallergieën uitgesloten)

maximale score: 100 punten

Spel 4 | Wie of wat ben ik?

Duur: 10 minuten

Doel: Raad wie of wat je bent door slimme ja/nee-vragen te stellen.

Benodigdheden

- kaartjes met namen en begrippen (zie bijlage)
- plakband

Vorbereiding

Print en knip de kaartjes uit.

Spelverloop

- Geef iedereen een kaartje zonder dat ze zien wat erop staat.
- Plak het kaartje op hun voorhoofd of rug.
- Om de beurt stelt elke speler één ja/nee-vraag aan de groep, zoals:
 - Ben ik een persoon?
 - Kom ik uit de Bijbel?
 - Ben ik eetbaar?
- De groep antwoordt met ja of nee.
- Blijf vragen stellen tot je denkt te weten wie of wat je bent.
- Je mag niet overleggen of hints geven.

Meer dan 8 spelers? Splits op in kleinere groepen.

De hoogste score van de groepjes telt als teamscore.

Puntentelling

5 punten per goed geraden kaartje

0 punten als er wordt voorgezegd of geholpen

maximale score: 100 punten

Spel 5 | Vruchtenbeat

Duur: 15 minuten

Doel: Maak een lied, rap, dans of creatieve performance waarmee je laat zien wat je vandaag hebt ontdekt over Jezus, over jezelf en over anderen.

Benodigdheden

- pen en papier (of op de telefoon of laptop om notities te maken)
- muziekbox of telefoon met muziek
- instrumenten (optioneel voor extra punten)
- telefoon om de video of audio op te nemen
- eventueel verkleedkleding of attributen
- woordenlijst met themawoorden (zie bijlage)

Vorbereiding

Leg alle benodigdheden klaar.

Vraag bij de uitnodiging of iemand die een instrument kan bespelen het instrument mee wil nemen.

Spelverloop

- Kijk terug op het verhaal en de spellen van vandaag:
 - Wat heb je geleerd?
 - Wat raakte je?
 - Wat zag je in jezelf of in een ander?
- Verwerk dit in een creatief optreden:
 - Schrijf een lied of rap van minimaal 8 regels.
 - Maak een dans, klapspel of toneelstukje.
- Gebruik een bekende melodie of verzin zelf een ritme. Zelf muziek maken levert extra punten op.
- Verwerk woorden uit de bijlage in de liedtekst.
- Laat twee Bijbelse personen of situaties terugkomen in het optreden.
- Neem de uitvoering op (video of audio).

Puntentelling

5 punten per woord uit de bijlage gebruikt
(max. 45 punten)

5 punten lied of rap met minimaal 12 regels

5 punten meerdere verkleedkleden en attributen gebruikt

5 punten als de tekst rijmt

10 punten twee Bijbelse personen of situaties verwerkt

10 punten zelf muziek gemaakt en live gespeeld

10 punten choreografie gebruikt in het hele optreden (dans, toneel, klapspel)

10 punten iedereen deed mee

maximale score: 100 punten

Totaalscore Sirkelslag KIDS 2025: *Kijk naar Jezus*

Vul de scores in op het juryformulier. Geef de totaalscore van Sirkelslag en de video van de stop-motion uiterlijk 2 november 2025 aan ons door via sirkelslag.nl/score. Op 4 november 2025 worden de winnaars bekendgemaakt.