

Time travel to the future

Tieners reizen in kleine groepen door de tijd door in gesprek te gaan en opdrachten te doen bij gemeenteleden waarbij een QR-code hangt.



Thema

Voor wie
13-16 jaar, 16+

Visienota 'Van U is de toekomst'

Duur
60+ minuten

Tieners reizen in kleine groepen door de tijd door in gesprek te gaan en opdrachten te doen bij gemeenteleden waarbij een QR-code hangt. De opdrachten verbinden jong en oud en zet beiden aan het denken over de toekomst en onze bijdrage aan een mooiere wereld. Tieners kiezen zelf de opdracht die ze doen, maar ze staan onder tijdsdruk! Ze moeten 250 jaar tijdreizen.

Doel:

- Tieners ervaren door de opdrachten welke keuzes mensen (van allerlei leeftijden) in de gemeente maken als het gaat om leefstijl en toekomst.
- Tieners komen in actie met gemeenteleden en dragen zo samen bij aan een mooiere wereld.
- Tieners merken dat onze keuzes onze toekomst beïnvloeden, en dat onze levensstijl en onze keuzes ook de toekomst van mensen dichtbij en verder weg raakt.
- Tieners verwoorden of verbeelden hun gedachten over Gods toekomst.

Nodig:

Ieder team (van 2 of 3 mensen) heeft nodig:

1. Het [antwoordenblad 'Time travel to the future'](#), zie [bijlage](#), (er is ook een word bestand, zie onder materialen).
2. Een vuilniszak, een kaars en voor iedere tiener twee vellen papier, een pen en krijt.
3. Minimaal één tiener van het team heeft een mobiel met internetverbinding nodig.
4. Print voor iedere locatie de [QR-code](#), zie [bijlage](#).
5. Zorg bij terugkomst voor een snack voor alle tieners en voor het team dat het hoogste aantal jaren heeft bereikt een prijsje. Bijvoorbeeld een zakje Ufo's (snoep).

Tip:

Zijn jullie een regiogemeente en kunnen tieners niet langs huizen van gemeenteleden in de buurt gaan? Dan kun je er ook voor kiezen om de tocht in en rond het kerkgebouw te organiseren. Vraag gemeenteleden van verschillende leeftijden zich te verspreiden in en rond het gebouw, de tieners mogen hen aanspreken. De gemeenteleden hebben elk een geprinte QR-code bij zich die de tieners kunnen scannen.

Overzicht tijdsinvestering:

- Voorbereidingen: 90 min.
- Tieners in gesprek bij gemeenteleden door de wijk (of in en rond de kerk, zie tip): 75 min.
- Scores verwerken: 15 min (afhankelijk van aantal teams)
- Winnaar bekend maken: 10 min.

Voorbereiding

1. Maak een inschatting van hoeveel tieners je verwacht en hoeveel teams (twee of drie tieners per team) je hebt.
2. Zorg voor 13 plekken waar de tieners langs kunnen gaan, één plek kan het kerkgebouw zelf zijn. (Of, zie tip, zet 13 plaatsen uit rond en in het kerkgebouw waar gemeenteleden aanwezig zijn.)
3. Bepaal in welk gebied de tieners op pad zullen gaan en stem dit goed af met alle betrokkenen.
4. Vraag 13 gemeenteleden in de leeftijd van 20 tot 95 jaar om beschikbaar te zijn en tieners welkom te heten om (samen) een opdracht te doen. Geef het volgende aan hen door:
 - Benoem duidelijk de datum en het tijdstip.
 - Geef ieder gemeentelid één van de 13 geprinte QR-codes om op te hangen bij de voordeur of goed zichtbaar achter het raam (of, zie tip, bij zich te dragen op hun plek in of rond de kerk). Zo weten de tieners dat ze welkom zijn.
 - Vertel de meewerkende gemeenteleden het doel van de opdracht. Het mag voor hen ook best een verrassing zijn wat de tieners hen gaan vragen, maar vertel wel iets van de mogelijke inhoud. Bijvoorbeeld: De tieners vragen jullie mening of doen samen met jullie een opdracht over het thema leefstijl en toekomst.
 - Benoem dat er verschillende teams langs kunnen komen gedurende 75 minuten die ongeveer 10-15 minuten op bezoek zijn.
 - Benoem uitdrukkelijk dat de tieners naar de leeftijd van een gemeentelid vragen, omdat dit hoort bij het wedstrijdelement.
 - Vraag het gemeentelid of je het mobiele nummer van hem/haar mag ontvangen om op de dag zelf het gemeentelid een reminder te sturen.
5. Stuur op de dag zelf de gemeenteleden een reminder. Vraag of ze de QR-code hebben opgehangen en benoem dat de tieners straks langskomen. (NB. Doen jullie de werkvorm in en rond het kerkgebouw, zet de benodigdheden dan op tafel, zodat de tieners die kunnen pakken.)

Uitvoering

- Heet de tieners welkom. Leg uit dat ze in twee- of drietallen op pad gaan en dat ze zo als teams tegen elkaar strijden. Alle opdrachten hebben te maken met het thema 'Van U is de toekomst' en hoe wij de wereld mooier kunnen maken.

Leg uit: Jullie gaan 'een tijdreis' maken van minimaal 250 jaar. Deze reis maak je door in gesprek te gaan met gemeenteleden van allerlei leeftijden. Zij helpen je om de toekomst anders te bekijken en jullie zetten hen aan het denken of komen samen in actie! Neem daarna onderstaande spelregels goed door met de tieners.

Spelregels

- Jullie krijgen een antwoordenblad met '*Time travel to the future*'. Ga op zoek naar de QR-codes en kies steeds uit twee opdrachten welke opdracht jullie willen doen (je hoeft dus bij iedere QR-code maar één van de twee opdrachten te doen).
- Er zijn in totaal 13 QR-codes waar je opdrachten kunt doen. Er zijn verschillende soorten opdrachten: opdrachten waarbij je deelt, opdrachten waarbij je samen in actie komt en opdrachten waarbij je meer LEF nodig hebt. Voor deze LEF-opdrachten mag je 5 jaar extra optellen, zie antwoordenblad.
- Je mag op een locatie (of bij een gemeentelid, als je de opdracht bij je kerk tijdens startzondag doet), slechts 1 opdracht doen. Is er al iemand dan wacht je buiten of reis je verder.
- Vertel wat de grenzen zijn van het gebied waar binnen de tieners op stap gaan en maak duidelijk wat het tijdstip is waarop de teams uiterlijk terug verwacht worden.
- Zorg dat elk team een telefoon met camera en data heeft en het mobiele nummer van de leider die op de startlocatie blijft.
- Geef de groepjes de benodigde materialen mee en spreek af dat ze voorzichtig zijn onderweg en beleefd zijn naar anderen.
- Noteer steeds bij het nummer van de opdracht die je hebt gedaan de leeftijd van een (!) persoon bij wie je de opdracht hebt gedaan. Schrijf de antwoorden op of neem de bewijzen (spraakbericht of foto's).
- Wees niet bang voor de toekomst! Jullie moeten sowieso tot 250 jaren komen, het liefste meer. Het team dat het meest aantal jaren heeft gereisd, wint en krijgt een prijs! Bedenk dus steeds goed waar je heengaat om opdrachten te doen. Een opdracht doen met iemand van 70 jaar telt lekker door!

Afsluiting

- Bied de tieners een snack. Terwijl zij de snack krijgen, kun je met de ingeleverde antwoordbladen berekenen wie de winnaar is. De toekomst is ons maar deels bekend en daarom is er ook nu een verrassende twist.
- Tel de leeftijdsjaren van het team en van de mensen bij wie de tieners opdrachten hebben gedaan bij elkaar op.
Zijn de teams allemaal boven de 250 jaren gekomen?
Je hebt nadrukkelijk genoemd: wees niet bang voor de toekomst. Kijk nu in het overzicht hoeveel opdrachten ze hebben gedaan.
- Tel voor iedere durfopdracht die goed is gedaan 5 extra jaren. Tel deze op bij de andere jaren en je hebt het totaal aantal jaren.
- Benoem het aantal jaren dat ieder team heeft gereisd.
- Leg de verrassing uit dat de teams met lef die ook de meest spannende opdrachten hebben gedaan, worden beloond. Geef het team dat het hoogst aantal jaren heeft gereisd hun welverdiende prijs.
- Bespreek kort wat de tieners vonden van hun tijdreis. Wat viel hen op? Kijken ouderen anders naar de toekomst dan jongeren?

Tip: Maak een (beeld)verslag van de tocht waarbij je ervaringen van de tieners zichtbaar maakt en van de oudere gemeenteleden en plaats het op de site of kerkblad of bijvoorbeeld op de beamer tijdens de kerkdienst. Zo geniet iedereen mee van de QR- tocht!

Tip 2: Is er bij jullie groep sprake van gelijk spel? Laat dan een jury bepalen aan de hand van wat is aangeleverd (denk aan de spraakberichten) welke groep het meest creatief was, deze groep wint de juryprijs.

