**VEERTIGDAGENTIJD en GOEDE WEEK - 2022 JAAR C**

**5-6 mrt.** 1e zondag veertigdagentijd - Luc. 4,1-13 – bekoringen in de woestijn - **BERNARD**

* de levensweg – spiraal –processie van Echternach

**12-13 mrt.** 2e zondag veertigdagentijd - Luc. 9,28b-36 – verheerlijking op de berg Tabor – **ANTOON**

* geluk hebben is: twee zessen gooien

**19-20 mrt.** 3e zondag veertigdagentijd - Luc. 13,1-9 – de onvruchtbare vijgenboom – **LIEVE**

* de put /bron

**26-27 mrt.** 4e zondag veertigdagentijd - Luc. 15,1-3.11-32 – de verloren zoon – **GEERT (met lit. werkgroep)**

* de brug

**2-3 apr**. 5e zondag veertigdagentijd - Joh. 8,1-11 – overspelige vrouw – **BERNARD**

* de gevangenis

**9-10 apr.** Palmzondag - Luc. 19,28-40 – een koning op een ezel – **GEERTRUI**

* de eenzaamheid

**14 apr.** Witte Donderdag - Joh. 13,1-15 – de voetwassing – **GEERTRUI?**

* de herberg

**15 apr.** Goede Vrijdag Matteüs - 26, 36-46 - het gevecht in de nacht – hof van Olijven – **GEERTRUI?**

* de doolhof en de dood

**17 apr.** Paaszondag - Joh. 20,11-18 – Maria Magdalena en de tuinman in de tuin van Pasen - **ANTOON**

* het paradijs – de Tuin van Pasen - nummer 63

Vragen per thema

Geluk hebben: **ANTOON**

1. Waar of wanneer heb je geluk ervaren in je leven?
2. Uit welke kleine dingen kan je momenteel geluk halen?
3. Op welke manier maak je anderen graag gelukkig?

De put/ bron: **LIEVE**

1. Is er een moment geweest dat je in de put zat en het niet meer zag zitten?
2. Wat heeft er eventueel voor kunnen zorgen dat je er uit geraakte?
3. Hoe zou je iemand anders, die in de put zit, kunnen helpen?

De brug: **GEERT**

1. Waar of wanneer heb je iemand ontmoet die veel betekend heeft voor je?
2. Uit welke contacten haal je momenteel het meeste energie?
3. Waar of wanneer heb je ervaren dat je in een team werkte? Hoe was je ervaring hierbij?

De gevangenis: **BERNARD**

1. Wat heb je nagelaten te doen en was beter niet gebeurd?
2. Wie ben je geweest? Wie ben je nu?
3. Wat zou je van jezelf wil aanpakken?

De eenzaamheid: **MIEKE en GEERTRUI**

1. Was er een moment in je leven dat je er alleen voor stond?
2. Heb je ooit het gevoel gehad dat je er niet bij hoorde?
3. Hoe ging je om met dit gevoel? Was er iets dat je hierbij hielp?

De herberg: **MIEKE en GEERTRUI**

1. Waar mocht je zijn, zoals je bent?
2. Van wie heb je waardevolle dingen geleerd in je leven die je nu nog probeert toe te passen?
3. Voor wie wil jij er graag zijn in je leven?

Doolhof en dood: **MIEKE en GEERTRUI**

1. Waar of wanneer heb je een keuze moeten maken. Heb je dan een goeie weg ingeslagen of een verkeerde?
2. Waar of wanneer heb je van iets of iemand afstand moeten nemen?
3. Wat zou voor jou helpend zijn in de toekomst bij het maken van keuzes?



**HET GANZENSPEL**

**een reis doorheen het leven**

**Een stukje geschiedenis**

Het oude ganzenspel wordt op vandaag vaak afgedaan als zomaar een ‘kinderspelletje’ en dus niet zo belangrijk. En toch blijkt dit spel, dat zich doorheen de eeuwen haast onveranderd wist te handhaven, heel wat meer te zijn dan zomaar een spelletje.

De oorsprong van het spel is niet zo duidelijk.

De benaming zou uit de Griekse mythologie stammen, waar de gans de verpersoonlijking van het noodlot was en dus zowel voor- als tegenspoed kan brengen. Sommigen gaan verder terug en verbinden het ganzenspel met het spiraalspel dat in Egyptische graven werd gevonden of met het ‘Spel van de Mandarijn’ uit China.

Het oudste spoor van het spel in onze streken vinden we in een Brusselse keure van 1342:

“Wie men vonde worpende ter gans, waers om 20 schellinghe”. Hier is dus sprake van een kansspel dat op straffe van boete verboden wordt.

De oorsprong van het ganzenspel zoals wij het kennen situeert zich in Frankrijk. Daar bestond het al in de 16de eeuw en het verspreidde zich in de 17de eeuw over de omliggende landen.

De Florentijn Francesco de Medici schonk op het einde van de 16de eeuw reeds een ganzenbord aan de Spaanse koning Filips II.

Het oudst bewaarde Vlaamse exemplaar komt uit Brugge en werd tussen 1683 en 1706 door Jacobus Beernaerts gedrukt.

Waar het aanvankelijk een spel voor volwassenen was, begon het ook ingang te vinden als spel voor kinderen. De oudste aanwijzing daaromtrent staat in het ‘Journal’ van Hérouard, die in 1612 over de elfjarige Lodewijk XIII vermeldt: ‘Il joue à l’ oie’.

En ondanks alle variaties die er in de loop der eeuwen op gemaakt werden, won het oude ganzenspel het telkens weer van de concurrentie, vooral omwille van zijn beeldspraak die direct op het leven geënt is.

**Ganzenbord en mensenlot**

Maar genoeg geschiedenis.

Het oude ganzenspel wordt vandaag vaak afgedaan als zomaar een kinderspelletje en dus niet zo belangrijk. En toch blijkt dit spel, dat zich doorheen de eeuwen haast onveranderd wist te handhaven, heel wat meer te zijn. Het klassieke ganzenbord is eigenlijk een wijsheidsspel.

**Levensweg**

Ondanks alle variaties die er in de loop der eeuwen op gemaakt werden, won het oude ganzenspel het telkens weer van de concurrentie, vooral omwille van zijn beeldspraak

die direct op het leven geënt is.

Uiteindelijk gaat het om de essentie van dit spel: het beeld van de levensweg die elke mens, zij het elk op zijn eigen wijze, gaat.

Als we iets van die essentie, die boodschap willen verstaan, dan moeten we de taal waarin het spel zich tot ons richt begrijpen. Dat is de taal van de symbolen(ook de getallensymboliek), de taal ook van de sprookjes en de dromen.

De levensweg die een speler op het bord aflegt, is voorgegeven. Het is voor iedereen dezelfde weg: een weg die zich spiraalsgewijs ontvouwt van 0 tot 63.

Het getal **63** stelt vanouds de ouderdomsgrens voor. In de 16de eeuw – bij het ontstaan van het spel – stierven de meeste mensen immers rond die leeftijd.

Toch is de weg voor iedere speler anders, want iedereen heeft het binnen bepaalde beperkingen zelf in de hand hoe snel en hoe hij of zij het einddoel wil bereiken: elk van ons gooit immers de dobbelstenen. En je kunt niet anders gooien dan je bent en je kunt daardoor ook nooit verder komen dan waar je aan toe bent. De beperkingen zijn zoals die van bij een schilder die zich beperkt weet door het materiaal dat hij gebruikt. Op diezelfde manier drukt de speler zich met zijn dobbelstenen op het ganzenbord uit. De wereld van het sprookje en van de droom kennen immers geen toeval. Alles heeft daar betekenis.. De spelregels gelden voor iedereen en blijven altijd dezelfde. Noch het ganzenspel, noch het leven zelf zijn een spel-zonder-grenzen….

De brug, de put, de dood, de herberg… staan voor levenservaringen.

Een voorbeeldje:

De herberg: even mogen rusten en op adem komen, met kersverse dromen opnieuw mogen mogen….

De dood: hoeveel keren ging ik al dood aan doodgewone dingen hierover durven springen, maakt me groot….

De brug: een brug is als een rug, ze draagt ze schraagt, jij bent een brug voor mij, dit maakt me vrij. Een brug te zijn voor jou of…voor een ander mens , samen naar de overkant is dit niet mijn allergrootste wens?

**DE DOBBELSTENEN**

De twee dobbelstenen en de getallen hebben een bijzondere betekenis.

De uitersten die je bij het gooien van de dobbelstenen kunt bereiken zijn **2**  (1 plus 1) en **12** (6 plus 6). En met die uitersten en alles wat daartussen ligt, moet je het spel maar zien door te komen.

**Het ene uiterste, het minimum dat je kunt gooien is 2, gevormd uit 1 plus 1.**

Daarmee begint immers elke relatie, alle samen-spelen tussen mensen.

Dat is het minimum – één is te weinig, want de bijbel wist reeds ‘dat het niet goed is voor de mens om alleen te zijn ‘… Eén alleen is te weinig, één staat teveel op zichzelf, is te veel naar binnen gericht. Er is nog geen tegenover, geen oppositie. Daar is geen verhaal mee te maken, en dus ook geen spel mee te spelen.

Maar met 2 kan het beginnen. Er komt dubbelheid, er ontstaat spanning: twee krachten trekken elkaar aan of stoten elkaar af. Twee is naar buiten gericht. Twee barst van de tegenstellingen , is het pure ‘tegenover’.

Twee is nooit een geheel, twee is verdeeldheid, streeft naar verzoening en ge-heeld-heid, zoekt altijd verder naar verbinding.

Met twee begint het drama, de handeling, het conflict, het verhaal of het spel.. En ook de liefde of… de haat.

Over de spanning tussen 1 en 2 dit simpele versje:

*SPLEEN*

*‘Ik zit mij voor het vensterglas*

*onnoemelijk te vervelen.*

*Ik wou dat ik twee hondjes was,*

*dan kon ik samen spelen.’*

*(Godfried Bomans)*

**Het andere uiterste, het maximum dat je kunt gooien is 12, het getal van de volheid.**

Wat is er niet allemaal met twaalf? Een dag heeft twaalf uren en het jaar twaalf maanden en er zijn twaalf sterrenbeelden.

Om twaalf uur, dan breken de spoken los. Het is ‘vijf voor twaalf ’ zeggen politici met ernstige gezichten. Om twaalf uur moet Assepoester naar huis, dan is de droom uit, dan breekt de betovering. De uren voor twaalf uur tellen dubbel, zegt een volkswijsheid.

Twaalf is ook het aantal leerlingen gegroepeerd omheen die man van Nazareth. Twaalf stammen zijn er in Israël. Twaalf graalridders zoeken de graal. Is dat allemaal toeval of onzin? Waarom telt een huwelijksuitzet twaalf stuks van alles? Waarom zijn er twaalf stielen en dertien ongelukken en waarom blijven er na de wonderbare broodvermenigvuldiging twaalf korven over ?

Ik weet het niet en ieder van u mag het zeggen, maar twaalf is blijkbaar een getal van grenzen. Van tot-hier-toe-en-dan-verder.

Twaalf is volledig, twaalf is voldoende voor een mens: verder kan niet meer, of anders heb je een nieuw begin, of… een ongeluk. Dertien zeggen we, en er gaat een rilling door ons heen of we houden de adem in, want dertien is zo anders, zo vreemd. Met dertien begint iets waar we geen greep meer op hebben…

**Met de gans als reiskameraad**

Je gaat tijdens het doorlopen van het ganzenbord de weg niet alleen: je wordt vergezeld door een reiskameraad waar het hele spel naar genoemd is: de gans. Deze vogel, die bij de Germanen al hoog in aanzien stond vanwege het overleg waarmee hij zijn weg kiest, begeleidt de reiziger en gaat naast hem voort met stappen van afwisselend **4** en **5.**

Pas als je gelijk opgaat met de gans, dezelfde stappen zet en hetzelfde ritme volgt, kan je ten volle profiteren van zijn gidskwaliteiten: wie op een gans terecht komt, mag nog ééns zoveel stappen zetten als hij geworpen heeft.

Er wordt beweerd dat met die stappen van afwisselend vijf en vier de waggelende gang van de gans wordt gesymboliseerd, maar dat is iets te eenvoudig als uitleg.

De cijfers vier en vijf zijn zoals twee en twaalf immers sterk symbolisch geladen.

**VIER** dat zijn de vier windstreken, dat is het waaien van overal, uit alle hoeken. Vier is het leven dat nog alle richtingen uit kan. Vier is een kosmisch getal: er zijn vier jaargetijden en vier elementen: aarde, water, lucht en vuur. Vier is volop openheid, meer nog dan twee (vier is 2 x 2 ). Twee is een duidelijk gerichte tegenstelling: jij - ik. Met vier kan ik alle kanten uit. Vier is het onbepaalde dat op een teken wacht, het kruispunt van de wegen, waar de mens op een beslissing wacht van bovenaf. Het leven is vol mogelijkheden, het heeft twee handen en twee voeten, twee ogen en twee oren. Maar het wil niet gaan als het niet geleid wordt, als het niet in een bepaalde richting gestuwd wordt. En daarom hoort bij de vier ook de vijf.

**VIJF** herinnert ons aan de vijf boeken van de Tora uit de joodse Bijbel, de gids, de richtingwijzer ‘van bovenaf ’. Deze Tora was aan Israël gegeven om het volk de weg naar huis te wijzen. Vijf is dus het getal van Gods Woord, de Geest die ons richting geeft.

De pas van de ganzen (vier en vijf) drukt in het spel uit dat wij mensen zijn van de aarde, maar ook mensen van de geest en van de vrijheid … uitgenodigd om ons te laten leiden door het Woord dat ons roept naar het einddoel: nummer 63, daar horen we thuis.

De ganzenpas vertelt over de keuze waar we telkens voor staan: mens te zijn en zélf te gaan in vrijheid of als een dier netjes binnen het vaste patroon van het noodlot en het fatum te blijven.

**13 keer** kom je de gans tegen in het spel. **12 keer** staat ze getekend vóór de dood en **1 keer** na de dood.

Zo leven wij een leven lang: twaalf keer, dat is een volheid van keren, zetten we de passen van 4 en van 5. En dan na de dood, over de dood heen volgt dan nog de stap van twaalf-plus-één: een nieuw begin.

Nog merkwaardiger is het als je de plaatsen bekijkt waar de ganzen staan:

op **5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 …**

Dat zijn telkens getallen waarvan de som der cijfers 5 of 9 geeft.

Alleen de gans van twaalf-plus-één heeft in zich de cijfers 5 en 9 verenigd: zij staat op 59.

Wat voor de dood tegenstelling en spanning oplevert, is over de dood heen verenigd en geheeld, leert ons op die manier het ganzenspel.

**Kruispunten op onze weg**

Nooit minder dan twee en nooit meer dan twaalf werpend gaat dan de reiziger ongeweten zijn levensweg op het ganzenbord. Onderweg passeert hij een aantal kritieke fases, een soort van kruispunten. Er zijn er **6** en ze zijn eenvoudig en helder weergegeven:

**BRUG, HERBERG, PUT, DOOLHOF, GEVANGENIS** en ten slotte de **DOOD.**

Ook het getal zes is niet willekeurig, zoals er weinig willekeurig is in dit wonderlijke spel.

Er zijn zes scheppingsdagen met aan het einde een zevende: de rustdag.

Zes kruispunten in het ganzenspel, maar aan het einde wacht ons de levensvervulling.

Maar het zijn niet de kruispunten die die vervulling in de weg staan: nee, de reiziger zelf is het obstakel.

Wij zijn het die niet over de brug komen, die blijven hangen in de herberg, die verdwalen in het doolhof, die ons inmetselen in de gevangenis. Wij zijn het die dood lopen en van voren af aan moeten herbeginnen.

De kruispunten zijn niet zozeer obstakels als wel doorgangen naar nieuw en sterker leven.

Het is de eigen situatie van de reiziger die het hem moeilijk of onmogelijk maakt om er doorheen te komen. Hij komt voorlopig niet verder tot hij er klaar voor is. En zelfs de dood is niet het einde, maar een doorgang waar je doorheen moet, wil je niet in een eeuwige cirkelgang blijven rondtollen. Als je het levensdoel wil bereiken en je leven wil winnen en eindigen op 63, dan moet je vele omwegen maken en zelfs bereid zijn om van nul af aan te herbeginnen.

**Over de reiziger zelf**

En wat zegt het ganzenbord over de reiziger zelf ?

Op oude ganzenborden zie je bij het begin, op het vakje **nul** , een nar staan.

In de ogen van de wereld is een nar ook maar een nul: hij is wel pittoresk, maar hoort in een goed geordende samenleving eigenlijk niet thuis.

Sommigen zeggen dat hij geen verantwoordelijkheidsgevoel heeft, maar eigenlijk bedoelt men: hij streeft niets na, hij gaat lachend door het leven, gebruikt geen ellebogen om vooruit te komen. En toch wordt hij door het gezag au sérieux genomen en met een zeker ontzag behandeld, want machthebbers weten dat de echte nar de waarheid spreekt omdat hij niet verstrikt zit in de wereld en scherp durft zien wat er fout loopt. De echte nar heeft iets van het kind en ook iets van de wijze.

Wie als mens op de nul van het ganzenbord staat en aan zijn levensweg begint, neemt afscheid van de onschuld, van de veilige onwetendheid en gaat de wijde wereld in. Maar die weg legt hij beter af met iets van de nar in zich: al spelend en niet teveel beheerst en bekneld door de spelregels het is tenslotte maar een spelletje...

Je bent wel in de wereld, maar niet van de wereld. En hoe vaak zal de humor ons niet redden als de vertwijfeling toeslaat?

**Nu nog de spelregels afspreken, en dan kan het spel beginnen…**

Je kunt het ganzenbord met of zonder fiches spelen. Als fiches kunnen ook knopen, snoepjes of koekjes gebruikt worden.

Eerst kies je een spelleider die de gezamenlijke pot bijhoudt.

Elke speler stopt een zelfde aantal fiches in de pot, en houdt ook een zelfde ‘startkapitaal’ aan fiches in de eigen spaarpot, waarna je om de beurt met de twee dobbelstenen gooit.

Wie het hoogst aantal ogen gooit mag beginnen. De pion gaat evenveel plaatsen vooruit als je ogen hebt gegooid.

Al van bij de eerste worp wordt er onderscheid gemaakt… Er zijn er die beginnen met een gevoel van ‘kome wat komt’, we zullen wel zien wat het lot ons brengt.

Maar er zijn ook anderen, die al weet lijken te hebben van wat het leven hen zal brengen.

Wie bij de eerste stap op het ganzenbord reeds blijk geeft van inzicht in het levensdoel (**63**)

dwz. wie meteen 6 + 3 gooit, of wie al aan het begin van de reis de passen van de gans herkent (afwisselend 4 en 5) en zich bewust is dat die levensgezel naast hem loopt, d.w.z. wie 5 en 4 gooit, heeft daardoor een serieuze voorsprong op zijn medespelers.

Dus:

Wie 6 en 3 gooit, mag dadelijk naar nr. 26 (die heeft de brug niet nodig, en ook niet de beschutting van de herberg ).

Wie 5 en 4 gooit, mag onmiddellijk naar 53 waar alleen nog de dood een obstakel vormt.

Zo geeft het spel aan dat het einddoel voor ogen hebben en het juiste ritme vinden in het leven heel belangrijk is. Wie echter niet de voorsprong van in het begin heeft (en dat zijn de meesten onder ons), moet zich stap voor stap een weg in het leven zoeken. Het hangt van ons antwoord op confrontaties als de brug, de herberg enz. af of we het positieve van die conflictsituaties aangrijpen als kansen, dan wel of we in de crisismomenten en het negatieve blijven steken.

Zo bieden crisissen in het leven zich immers altijd aan: ze zijn een risico, maar ook een kans.

Wanneer je met je pion op een gans terecht komt die met de bek vooruit wijst, dan mag je nogmaals eenzelfde aantal vakjes vooruit als het aantal ogen dat je worp telt. Omgekeerd: kom je terecht op een gans die achteruit wijst, dan moet je evenveel vakjes terug als je ogen gooide. Zo wordt je levensweg willens nillens een soort ‘Processie van Echternach’…

Kom je op een vakje terecht waarop reeds een andere pion staat, dan moet je naar je oude plaats terug.

Om het spel en meteen alles wat er in de pot zit te winnen, moet je bij de laatste worp het juiste aantal ogen gooien om nr. 63 precies te bereiken. Gooi je teveel, dan tel je vanaf nr. 63 terug. Komt je pion daarbij op een gans terecht, dan moet je nogmaals éénzelfde aantal vakjes terug tellen.

**CRISISSITUATIES IN HET GANZENSPEL – KRUISPUNTEN WAAROP JE MOET KIEZEN, TOETSSTENEN OP ONZE LEVENSWEG…**

**DE BRUG – NUMMER 6**

Die moet je over als je contact wil met het andere, met het onbekende land aan de overkant.

Het kleine ik van het begin moet de sprong wagen naar de grote buitenwereld. (Een kind van een jaar of zes komt vaak voor het eerst onbewust met deze levensopgave in aanraking)

De brug stelt vele vragen:

- ben je bereid aandacht en eerbied te hebben voor wie anders lijkt?

- ben je bereid je alleen zijn, je zelf-genoeg-zaamheid op te geven om samen met anderen te

leven? Of wil je op een eiland blijven zitten?

Wie niet waagt de brug over te gaan, zal het spel van het leven nooit kunnen winnen.

Wie wel durft oversteken, moet altijd een tol betalen…

je moet 5 fiches tol betalen uit je pot

maar als je 10 fiches tol betaalt, mag je meteen door naar nr. 12

**DE HERBERG – NUMMER 19**

Een herberg biedt uitkomst voor een reiziger die moe is, hongerig en dorstig is geworden van de reis.

Hongerig en dorstig wellicht ook naar ontmoeting en contact.

Die herberg is echter een valkuil voor wie bang is voor wat nog moet komen en die nu al zijn levenshonger helemaal wil stillen met wat er in de herberg te beleven valt. Dan blijf je steken in het onmiddellijke genot en zoek je niet zozeer de ontmoeting als wel de vergetelheid; niet zozeer een moment van het even gastvrijheid genieten, maar het voorgoed willen terug kruipen in de moederschoot; niet het levensavontuur maar het cocoonen in de warmte en de gezelligheid van het moment…

Zo iemand blijft negentien en wordt nooit echt volwassenen, omdat hij niet verder durft gaan op de weg van het verlangen… Hij heeft z’n beurt laten voorbijgaan

je moet 10 fiches gelag betalen uit jouw startkapitaal,

en éénmaal jouw beurt overslaan

**DE PUT – NUMMER 31**

Ook de put is een ontmoetingsplaats, niet zozeer om iemand anders te ontmoeten, maar wel om de eigen levens-dorst te stillen en water te putten voor de verdere tocht.

Gevaarlijk wordt het als je verbeten en fanatiek doorgraaft op zoek naar de bron: zo wordt je dorst nooit gelest.

Het bestaan wordt dan een bodemloze put van nagejaagde idealen, van carrière maken als surrogaat voor het leven enz…

Wie in die put valt, kan er op eigen kracht niet meer uit: hij moet verlost worden door een ander, iemand die al of niet toevallig op zijn weg komt.

je moet 15 fiches betalen en wachten tot je door een medespeler uit de put gehaald wordt.

Maar… dan moet die helper op zijn beurt in de put blijven zitten, tot weer een ander bij hem komt enz…

BRUG – HERBERG – PUT: het zijn kansen en uitnodigingen tot ontmoeting met een ander, met de (A)ndere, met de grotere gemeenschap van mensen, met de bron die kracht kan geven voor je verdere levensweg. Bij deze drie conflictsituaties ligt de klemtoon eerder op de confrontatie met wat buiten jou is.

Nu komt er een tussenmoment op je levensweg:

**DE EENZAAMHEID - NUMMER 36**

Wie al lang onderweg is in het leven, dreigt vroeg of laat te vereenzamen en omgekeerd: eenzaam is een weg die je – al of niet noodgedwongen – alleen moet gaan. Zeker als je niet goed meer ziet waar het allemaal naar toe leidt en wat de uitkomst, de toekomst is… een gevoel waarin je dreigt te verstikken, tenzij je de draad weer opneemt en zo de weg terugvindt. De eenzaamheid kan dan een ‘Een toch’ moment worden, weg uit het uitzichtloze ‘point mort’ van jouw ‘Processie van Echternach’…

Bij de ‘eenzaamheid’ moet geen tol betaald worden en valt er ook niets te winnen. Jouw plaats en situatie op nummer 36 is hoe dan ook ‘van voorbijgaande aard’, en je hoeft dus ook geen beurten over te slaan. Maar je neemt dat gevoel van ‘eenzaamheid’ wel voorgoed met je mee op de verdere weg…

Bij de volgende drie haltes die nu komen: DOOLHOF – GEVANGENIS – DOOD – komt het accent steeds meer te liggen op het oog in oog staan met jezelf en met je eigen beperktheid…

**DE DOOLHOF – NUMMER 42**

De doolhof confronteert diegene die zich ‘gearriveerd’ waant met de feitelijke stand van zaken op de levensweg. Je hebt nu een positie in de maatschappij: hoort bij een gemeenschap, bij vrienden en familie, je hebt werk, relaties, status enz… Of juist niets van dat alles.

Maar waar ben je eigenlijk gebleven met jezelf? Heb je een leidraad gevonden in je leven, of dool je zomaar wat rond, meedrijvend in het nu-moment en zwalpend in toevalligheden en onbenulligheden?

Velen van ons moeten vaak toegeven dat ze afdwaalden van hun eigen weg en niet het pad van hun verlangen gingen. Dat ze hun roeping en levensopdracht uit het oog verloren…

Wie zo ronddwaalt moet even terug, tot voor het punt waar het dwalen begon: nr. 37

Je moet 5 fiches aan de gezamenlijke pot betalen en terug gaan naar nummer 37

**DE GEVANGENIS – NUMMER 52**

De gevangenis ligt in zekere zin in het verlengde van de doolhof. Het is als het ware een dichtgegroeid doolhof: hieruit is op eigen kracht geen ontkomen mogelijk, dus moeten we door een medespeler verlost worden.

Ook in het duister van de gevangenis klinkt de vraag: wie ben ik? En hoe is het zo ver met mij kunnen komen? Maar dwingender nog: wie ben ik geweest? Wat heb ik misdaan? Wat heb ik nagelaten van te doen en wat was beter niet gebeurd? Het zijn de vragen van iemand die achterom ziet, die terugkijkt op zijn leven. Hier duiken ook de vragen op van schuld en boete, van vergeving en nieuwe kansen krijgen…

Je moet 10 fiches betalen en wachten tot je door een medespeler bevrijd wordt. Die ‘verlosser’ gaat dan zelf achter de tralies, tot er weer een andere komt enz…

**DE DOOD – NUMMER 58**

Dit is de laatste doorgangsfase waaraan niemand kan ontsnappen. Hier wordt waarachtig alles op het spel gezet. En toch is nummer 58 niet het einde van de levensweg.

Het ganzenbord zegt: wij mensen zijn niet zomaar in staat om de dood uit de weg te ruimen of zomaar achteloos over te slaan. Maar tegelijk is nummer 58 niet het laatste. Het spel is niet gedaan. Want je mag helemaal opnieuw beginnen, de hele weg van voren af aan, steeds weer opnieuw, tot je over alle dood heen bent gekomen.

Je moet 5 fiches in de gezamenlijke pot storten en helemaal opnieuw beginnen.

Daar zal je wel eerst twee zessen moeten voor gooien, anders lukt het niet om opnieuw te starten…

Dan pas kan je thuiskomen in

**HET BELOOFDE LAND – HET PARDADIJS – DE TUIN VAN PASEN - NUMMER 63**

Daar houdt bij het ganzenbord de (jaar)telling op en begint het eeuwig leven, waar geen dood meer is en geen verdriet, geen gevangen zitten meer of hopeloos verloren lopen… Dit is een PAASBOODSCHAP: Leven, Licht en Liefde zijn sterker dan alle duisternis en dood…

Zoals reeds in het begin gezegd: het ganzenbord is niet zomaar een kinderspelletje. Ten diepste is het een wijsheidsspel, waarin het persoonlijke verhaal van iedereen getoetst wordt aan de universele levenswet.

Dit is geen spel om dikwijls te spelen, want dan verliest het zijn zeggingskracht en gaat het gauw vervelen. Maar het kan ons helpen antwoorden te vinden op vragen die diep in ons leven. Als je met een aantal mensen samen het spel speelt, in een veilige omgeving waar veel kan verteld worden, wordt het niet alleen een gezellige avond of middag, maar kunnen we ook rustig getuigen over onze doolhofmomenten, onze herberg rustplaatsen enzovoort… en spelenderwijze springen we elkaar voorbij, moeten we elkaar redden uit de put enzovoort... Het kunnen zeer menselijke – en dus ook goddelijke momenten worden!





**Suggesties voor creatieve verwerking, decor…**

* een **altaarkleed** maken beschilderd als ganzenspel, met een grote, pion die wekelijks verzet wordt
* een wekelijks **ganzenbord-vastengazetje** maken rond de verschillende weekthema’s, ook met vraagjes voor persoonlijke bezinning
* een **gespreksgroepje** vormen dat uitwisselt week na week over het kruispunt-van-de-week van het ganzenbord
* een **getekend ganzenbord op A3-formaat** bezorgen op cel, waarop men week na week iets van zijn levensweg kan in kaart brengen…