

In gemeenschap leven aan de oevers van de Nijl. Dat was het verrassende idee van verschillende mannen en vrouwen in de vierde eeuw, in Egypte.

Geïnspireerd door de jonge Pachomius vestigden ze zich in een verlaten dorp, dat langzaam weer tot leven kwam. Hun voorbeeld inspireerde anderen om hetzelfde te gaan doen.

Zo ontstonden de eerste koinobia: plekken waar mensen alles achterlieten om zo samen het Evangelie te leven.

Maar al die verschillende karakters die dicht op elkaar leven, zou dat ooit kunnen werken?

De seizoenen komen en gaan. Stemmingen veranderen. Buren worden moeilijk om mee om te gaan.

Zou ieders verlangen naar harmonie genoeg zijn? Eén persoon verliezen zou falen betekenen voor allen.

Zou het een vreugdevol avontuur worden, of tot rampspoed leiden?

We zijn dankbaar voor iedereen in Taizé, in onze fraterniteit in Alagoinhas in Brazilië, en elders, die ons geholpen hebben om versies van Koinobia uit te proberen!

KOINOBIA SAMEN
LEVEN



INTRODUCTIE

Koinobion (meervoud *koinobia*). Een oud Grieks woord dat «leven in gemeenschap» betekent. In de vierde eeuw, in Opper-Egypte, gebruikten groepen mannen en vrouwen deze term om hun project te beschrijven: het delen van alles wat ze bezaten, al hun activiteiten, al hun zoektochten... eigenlijk, het delen van hun hele leven.

In dit spel nemen de spelers de rol aan van een groep mensen die zich vestigen in een dorp aan de oevers van de Nijl, genaamd Tabennesi, om gezamenlijk hun zoektocht naar God na te jagen.

Maar terwijl de seizoenen komen en gaan, veranderen hun individuele behoeften, kunnen ze tegenstrijdig worden en verrassingen met zich mee brengen. Om op lange termijn door te kunnen gaan, zullen ze flexibiliteit, innerlijk leven en een sterk vertrouwen in één van hen nodig hebben: de *abba* of *amma**.

Zo ontstond één van de eerste pogingen tot christelijke monastieke gemeenschapsleven, een mengeling van wonden en diepe solidariteit.

* *Abba* betekent "vader" en *amma* betekent "moeder". Deze namen werden gegeven aan degenen die de verantwoordelijkheid droegen voor een *koinobion*. Voor het gemak zullen we gedurende de rest van deze regels alleen naar de *abba* verwijzen. Maar spelers moeten niet aarzelen om de term *amma* te gebruiken en informatie over deze rol in de vrouwelijke vorm te lezen, aangezien er ook een *amma* was in Tabennesi.

MATERIAAL

6 houten
pionnen



houten
blokjes



een **staf** van een
abba of *amma*



16 **seizoens-**
kaarten



10 **behoefte-**
kaarten



6 **speler-**
tegels



wonden

mand voor het verzamelen van blokjes

een bord

6 genummerde schermen



6 mini-kaarten



de 3 huizen

de kerk

de Nijl

Mozaïek van
gemeenschap

BETEKENIS VAN DE BLOKJES

Het spel wordt gespeeld met blokjes in verschillende kleuren:



Voedselblokjes



Waterblokjes



Blokjes die verbonden zijn met **Werk**, om de kost te verdienen, en met creativiteit



Blokjes die verbonden zijn met **Verwondering** van de natuur en met stilte



Innerlijk Leven-blokjes

De bruine blokjes worden gebruikt om de **zetten** van de spelers en hun **wonden** aan te geven.



DOEL VAN HET SPEL

Dit is een coöperatief spel. De spelers winnen samen of verliezen samen (zie *Het einde van het spel*, p. 9).



HET SPEL VOORBEREIDEN

- 1 | Plaats het bord op tafel.
- 2 | Neem de 4 seizoenkaarten op basis van het aantal spelers.



Voor een spel met 6 spelers, neem de vier kaarten met een «6» erop.

Schud deze kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden in een stapel naast het bord.

- 3 | Schud de 10 behoeftenkaarten en leg ze in een tweede stapel, ook met de afbeelding naar beneden.
- 4 | Elke speler neemt een pion, een spelertegel van dezelfde kleur, en een mini-kaart.
- 5 | De spelers kiezen een *abba* uit hun midden, die de staf ontvangt.

Voor het spel begint plaatsen de spelers een **Water**-blokje in de watervoorraad

HOE TE SPELEN?

Het spel duurt vier rondes (maximaal). Elke ronde vertegenwoordigt een seizoen.

De gebeurtenissen in elke ronde zijn als volgt:

NIEUW SEIZOEN

BEHOEFTEN

DE ABBA

– speelvolgorde

– luistertijd

PLANNING

ZETTEN

AFHANDELING

RAAD

– Delen van de blokjes

– Drie beslissingen die genomen moeten worden:

- › Aan wie moeten de **Werk** blokjes gegeven worden?
- › Zullen we ervoor kiezen om 2 blokjes niet te plaatsen en een wond te genezen?
- › Zullen we een nieuwe abba kiezen?

NIEUW SEIZOEN

De spelers trekken een seizoenskaart van de stapel. Ze plaatsen de blokjes op de vakjes van het bord zoals aangegeven op de kaart. Dit geeft aan waar dingen zich op dit moment bevinden in het dorp en in de omgevende natuur.



*Tijdens dit seizoen is er veel **water** nabij de oever van de Nijl; er is veel **werk** te doen in de mandenmakerij; het zuiden van de beek is bijzonder mooi. Er is daar veel om je over te **verwonderen**...*

Zodra de seizoenskaart zichtbaar is, moeten de spelers stil zijn en mogen ze niet met elkaar communiceren.

BEHOEFTEN

In het project van de koinobion is aandacht voor ieders behoeften belangrijk.

Elke speler trekt willekeurig een behoeftenkaart. Hierop staat wat hij of zij op dit moment in hun leven nodig heeft. Elke speler bekijkt zijn eigen kaart en houdt deze voor zichzelf. Ze mogen de kaart niet laten zien of communiceren wat erop staat naar de andere spelers.

DE ABBA

De taak van de abba is om altijd de harmonie onder allen te zoeken en te bewaren. Net als alle spelers moet hij de gemeenschappelijke regel volgen en naar iedereen luisteren.

Om harmonie in het dorp te bewaren, doet de *abba* twee dingen:

Ten eerste kiest hij de **speelvolgorde**. Hiervoor geeft hij aan elke speler een genummerd scherm. Hij geeft zichzelf altijd als laatste een scherm (hij speelt altijd als laatste).

Ten tweede luistert hij. Tijdens de **luistertijd** laat de eerste speler de *abba* zijn of haar behoeftenkaart zien (deelt wat hij of zij nodig heeft). Daaropvolgend plaatst de *abba* de pion van de speler op **een van de 3 huizen**.

De *abba* doet hetzelfde met de 2e speler, daarna met de 3e, en zo verder. Hij eindigt met naar zichzelf te "luisteren" en plaatst zijn eigen pion op een van de huizen..

Voor een spel met 3 spelers kan het huis aan de linkerkant van de beek niet worden gebruikt.



PLANNING

«Laat niemand een broeder bekijken terwijl hij een touw weeft of bidt, maar laat de ogen van ieder gericht zijn op zijn eigen werk.»

Regel van Sint Pachomius

In het geheim bedenken alle spelers 5 zetten die zij zullen maken, te beginnen vanaf het huis waar ze zijn geplaatst.

Hiervoor plaatst elke speler 5 **markeringsblokje**s op de vakjes van hun mini-kaart. Een zet kan alleen worden gemaakt vanaf een vakje naar een aangrenzend vakje: het is niet mogelijk om over vakjes heen te springen.

Elke speler houdt zijn of haar mini-kaart verborgen achter hun scherm.



Het is mogelijk om minder dan 5 zetten te maken en ook om een zet terug te gaan. Echter, elke zet moet worden aangegeven door een blokje. De beek kan op elk punt worden overgestoken.

Elke speler moet onthouden dat:

- ze moeten proberen te vinden wat ze nodig hebben
- ze ook rekening moeten houden met de anderen
- de eerste speler zijn zetten uitvoert door **alle blokjes** te verzamelen die op de vakjes liggen die hij of zij oversteeft, blokjes achterlaten is niet mogelijk. Daarna doen de andere spelers hetzelfde, in de volgorde die de *abba* bepaald heeft.
- Een eventueel overschot dat is verzameld kan later nuttig zijn (zie blz. 8)
- Een belangrijk detail: een **Innerlijk Leven**-blokje kan de behoefte aan iets anders vervullen (**Voedsel**, **Water** enz.)

ZETTEN

Vanaf dit moment kunnen spelers weer met elkaar praten.

Een voor een, in volgorde, onthult elke speler het reisplan dat ze hebben gepland, voert de zetten uit met hun pion, en verzamelt de blokjes onderweg. Deze blokjes worden geplaatst in de mand op de tegel van de speler.



AFHANDELING

Elke speler onthult zijn behoeftenkaart aan de anderen:

- Elk blokje dat de speler nodig had en dat hij of zij heeft weten te verkrijgen, wordt afgelegd (rekening houdend met eventuele **Innerlijk Leven**-blokjes)
- Voor elk ontbrekend blokje ontvangt de speler een wond. Dat geeft de speler aan door een **markerings**-blokje te plaatsen op een van de drie daarvoor bedoelde plekken op hun tegel.

*De blokjes die wonden aanduiden worden niet genomen van de 5 bewegingsblokjes. Let op dat blokjes die zijn verzameld voor behoeften **moeten** worden afgelegd. Het is niet mogelijk om een wond te ontvangen als dit vermeden kan worden.*

*Desondanks kan een speler die niet genoeg **Water** heeft, **Water** uit de voorraad halen, om zo één of meer wonden te vermijden. Dit is mogelijk zelfs als hij of zij al een **Innerlijk Leven**-blokje heeft verzameld. Als meerdere spelers water uit de voorraad willen halen, beslissen de spelers samen wie het ontvangt.*



- Overgebleven blokjes blijven in de mand op de tegel van de speler.

Als op dit punt een speler drie wonden heeft, is het spel voorbij en heeft iedereen verloren.

DE RAAD


Aan het einde van elk seizoen is er de raad: een moment om samen te zitten, naar elkaar te luisteren, beslissingen te nemen en ook om elkaar te vergeven.




Tijdens de raad plaatsen alle spelers hun pionnen op de raadsplaats.

Alle blokjes worden van het bord verwijderd (behalve de blokjes in de watervoorraad en het mozaïek).

De overvloedige blokjes die spelers hebben verzameld, worden geplaatst naast de raadsplaats.

 Eventuele **Voedsel** blokjes worden afgelegd (voedsel bewaren is niet mogelijk).

 **Water** blokjes worden in de voorraad geplaatst.

 De spelers verdelen overgebleven **Werk** blokjes onderling. Elk van deze blokjes stelt de speler die er een heeft in staat om een extra zet te maken in het volgende seizoen.

*Bijvoorbeeld, één **Werk**-blokje kan aan één speler worden gegeven, en de rest aan een andere. Deze blokjes worden, voor slechts één ronde, samen met de **bewegings** blokjes op de mini-kaarten van de spelers geplaatst.*



De **Verwondering**- en **Innerlijk Leven**-blokjes worden geplaatst op een van de 7 vakjes op het mozaïek van gemeenschap.



De spelers winnen het spel als ze op dit moment het mozaïek van gemeenschap voltooiën.



Daarnaast kunnen de spelers twee dingen beslissen:

– Ze kunnen besluiten om **twee** blokjes niet op het mozaïek te plaatsen om in totaal **drie** wonden te genezen.

Bijvoorbeeld, twee wonden van één speler en één van een andere speler. Dit kan slechts één keer per ronde worden gedaan. Het is niet mogelijk om een blokje dat al op het mozaïek is geplaatst te gebruiken om wonden te genezen. Het is ook niet mogelijk om een speler te genezen die al drie wonden heeft (het spel is dan al verloren).

– Ze kunnen er ook voor kiezen, als ze willen, om een nieuwe *abba* aan te wijzen door de staf aan hem over te dragen.

Na de raad:

- De seizoenskaart wordt afgelegd.
- De behoeftenkaarten worden terug in de stapel geplaatst en opnieuw geschud.

En er begint een nieuw seizoen.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer de spelers verliezen (zie *Afhandeling*, p. 7) of wanneer de spelers winnen (zie *De Raad*, blz. 8).

Als aan het einde van het vierde en laatste seizoen de spelers het mozaïek van gemeenschap niet hebben voltooid, eindigt het spel ook en hebben de spelers verloren.

Je eerste spel verloren? Geen zorgen. Ook de eerste poging van Pachomius was geen succes. Er wordt verteld dat hij bijna 50 bijzonder ongedisciplineerde mannen moest wegsturen uit Tabennesi!

Om te beschrijven waar ze naar streefden, spraken de bewoners van de koinobia soms over koinonia, een woord dat «delen», «deelnemen aan een gemeenschappelijk avontuur», «gemeenschap» of «verbondenheid» betekent. Het drukte hun verlangen uit om verenigd te blijven... zelfs wanneer hun samenwerking zwak was.

NIVEAUS VAN MOEILIKHEID

Voor meer gevarieerde spellen kunnen ervaren spelers vier seizoenskaarten met verschillende getallen gebruiken. Het wordt aanbevolen om afwisselend meer en minder strenge seizoenen te gebruiken in de aangegeven volgorde:

6 spelers	Gemiddeld: 6-5-6-6 Moeilijk: 6-5-6-5, 6-4-6-6 Zeer moeilijk: 5-6-4-6
5 spelers	Gemiddeld: 5-4-5-5 Moeilijk: 4-5-4-5, 5-3-5-5 Zeer moeilijk: 4-5-3-5
4 spelers	Gemiddeld: 4-3-4-4 Moeilijk: 3-4-3-4

Voor een moeilijker spel met 3 spelers worden alleen de blokjes aan de rechterkant van de beek op het bord geplaatst.



VARIANTEN : NIEUWE STICHTINGEN



Later werden nieuwe koinobia gesticht aan de oevers van de Nijl, volgens het model van Tabennesi. Elk van deze monastieke dorpen had zijn eigen kenmerken.

1 | PBOW – WISSELING VAN WACHT

De oranje sectie van het mozaïek (4 blokjes) kan alleen worden gebouwd wanneer de oranje speler de *abba* is. De groene sectie (2 blokjes) kan alleen worden gebouwd wanneer de groene speler de *abba* is, en de blauwe sectie (1 blokje) alleen wanneer de *abba* de blauwe speler is. Eventuele overtollige **Verwondering**- of **Innerlijk Leven**-blokjes die niet geplaatst kunnen worden, moeten worden weggegooid of gebruikt voor het genezen van wonden.

2 | TSMÎN – UITDAGEND TERREIN

In deze variant kan je niet over de kleine klif heengaan en kan de beek alleen worden overgestoken bij de twee bruggen.

3 | THBÊW – EEN MOEILIK VERLEDEN

Drie van de spelers beginnen het spel met elk al één wond.

4 | TABENNESI II – COLLEGIALITEIT

De speelvolgorde en de luistertijd verlopen als volgt: De *abba* kiest de eerste speler en luistert op de normale manier (behoeftenkaart tonen, speelfiguur plaatsen op een van de

huizen). Vervolgens kiest de eerste speler de tweede speler en luistert op dezelfde manier. Dit gaat door tot de een na laatste speler, die eindigt door naar de *abba* te luisteren.

5 | PHNOUM – TRANSPARANTIE

De spelers wonen allemaal samen in de kerk en kennen elkaars behoeften. Bij elk seizoen worden de pionnen van alle spelers in de kerk geplaatst, welke als één ruimte geldt. De normaal in de kerk geplaatste blokjes worden niet geplaatst, maar een **Innerlijk Leven**-blokje wordt geplaatst in elk van de twee huizen aan de rechterkant van de beek. Elke speler plaatst zijn behoeftenkaart voor zich, zichtbaar voor iedereen. Er is geen luistertijd; het enige wat de *abba* doet is de speelvolgorde kiezen. (Bij 5 of 6 spelers wordt ook een **Innerlijk Leven**-blokje geplaatst op het derde huis.)

6 | ŠMIN – CONTEMPLATIEVE ASCETEN

De vier kaarten zonder **Verwondering**-symbool worden verwijderd uit de stapel behoeftenkaarten.

7 | THMOUŠONS – LANGZAAM GAAN

De 5 **bewegings**blokjes worden ook gebruikt om wonden aan te geven. Dus elke wond betekent dat de speler één zet minder kan maken.

8 | TSÊ – DORRE GROND

De op de seizoenskaarten aangegeven **Water**blokjes worden niet op het bord geplaatst. Aan het begin van elk seizoen vullen de spelers de watervoorraad aan zodat deze één **Water**blokje bevat (of twee **Water**blokjes als er 5 of 6 spelers zijn).

9 | TSMÎN II – GEMEENSCHAPPELIJKE AFWEGING

Elke speler is zich niet bewust van zijn eigen behoeften. Voor de luistertijd sluit de eerste speler haar ogen, en alle anderen kijken naar haar behoeftenkaart (zodat zij de enige is die niet weet wat deze aangeeft). In stilte wijst de *abba* een plek aan waar het pion van de speler moet worden geplaatst: dit moet een huis of een vakje zonder blokje naast een huis zijn. De andere spelers geven een teken om aan te geven of ze het eens zijn met de beslissing of niet. De *abba* kan op deze manier tot 3 plekken voorstellen voordat hij uiteindelijk beslist waar het pion wordt geplaatst. Dit proces herhaalt zich voor elke speler. Tot slot, is het de beurt aan de *abba* om zijn ogen te sluiten en zijn pion door de anderen te laten plaatsen, volgens de suggesties van de eerste speler.

10 | ŠENESËT – ONVERANDERLIJKE STRUCTUREN

De *abba* die aan het begin is gekozen, blijft hetzelfde gedurende het hele spel. Voor het eerste seizoen kiest hij een speelvolgorde en een startpositie in één van de huizen. Deze blijven ook hetzelfde gedurende het hele spel. De individuele luistertijd wordt vervangen door een luistertijd naar elkaar: één voor één, volgens de speelvolgorde, vertelt elke speler de anderen het type en het aantal blokjes dat hij wil nemen. Bijvoorbeeld: "Ik wil twee **Innerlijk Leven**-blokjes." Het aantal kan nul zijn ("Ik wil geen **Water**-blokjes.") Behoeften kunnen ook op een subtielere manier worden uitgedrukt ("Ik heb honger!" "Ik heb vandaag veel behoefte om de natuur te bewonderen" "Ik denk niet dat ik kan werken...")

www.taize.fr/koinobia



HET ICOON VAN DE VRIENDSCHAP

Het mozaïek van gemeenschap is geïnspireerd door een afbeelding die werd ontdekt in de ruïnes van een klooster genaamd Baouit, aan de oevers van de Nijl ongeveer 250 km stroomafwaarts van Tabennesi. Daterend uit de 6e eeuw, is dit het oudst bekende Koptische icoon. Aan de linkerkant zie je een man genaamd Menas, die waarschijnlijk enkele jaren eerder *abba* van Baouit was. In zijn hand houdt hij een rol die mogelijk de regel van zijn klooster voorstelt. Aan de rechterkant, met zijn arm om zijn schouder, staat de figuur van Jezus Christus. Baouit was geen van Pachomius's *koinobia*, maar dit icoon weerspiegelt nog steeds alle projecten van gemeenschappelijk leven die in die tijd bloeiden aan de oevers van de Nijl.



DE TAIZÉ GEMEENSCHAP

Dit spel is gemaakt door de broeders van de Taizé Gemeenschap, opgericht in 1940 door Broeder Roger en vandaag bestaande uit ongeveer tachtig broeders van verschillende kerken en 25 nationaliteiten. Toegewijd aan een eenvoudige levensstijl en aan celibaat, voorzien ze in hun levensonderhoud door hun eigen werk. Elk jaar komen duizenden jongeren naar Taizé om te bidden, te zoeken naar betekenis in hun leven, en zich voor te bereiden om vertrouwen en verzoening te verspreiden daar waar zij wonen.





KOINOBIA?

Alles begon met Pachomius in Tabennesi, in de vierde eeuw. Toen hij zich vestigde in dit vervallen dorp, was dat om als kluizenaar te leven. Maar zijn manier van leven trok anderen aan, die zich bij hem voegden. Samen met hen bedacht hij een project: zij zouden allemaal hun land, hun families en hun bezittingen achterlaten om alles samen te delen en een *koinobion* te vormen.

Al snel breidde het project zich uit. Andere mannen kwamen aan. Maria, zijn zus, kwam ook daar wonen, en andere vrouwen sloten zich bij haar aan. In totaal kwamen er negen mannenkloosters en twee vrouwenkloosters tijdens zijn leven tot stand. Naar schatting bevatte elk enkele honderden mensen! Al deze *koinobia*, plaatsen van gemeenschappelijk leven, vormden een grote familie, op zoek naar eenheid binnen elk dorp, maar ook tussen de dorpen.

Allen waren onderworpen aan een aantal regels die in de loop der tijd werden uitgewerkt en later bekend werden als de «Regel van de Heilige Pachomius». Deze regel kon zeer streng zijn, maar had ook enige flexibiliteit om aan te passen aan elk individu: de zwakkeren, degenen die eten nodig hadden, of degenen die behoefte hadden aan een duidelijker kader voor hun leven. Werk, gebed, dienstbaarheid aan anderen en beschikbaarheid voor het gemeenschappelijke project vormden de basis van hun leven.

In de praktijk werd iedereen toegewezen aan verschillende huizen, afhankelijk van hun werk, met een *abba* of *amma* aan het hoofd van elk dorp. Tweemaal per jaar kwamen allen samen om de zaken af te handelen en om een viering van wederzijdse vergeving te hebben.

Wat hen motiveerde? Bovenal een diep verlangen naar vriendschap met God. Maar de plek die zij hiervoor kozen was niet in de eerste plaats de woestijn of een kerk - zoals voor de kluizenaars van die tijd - maar het gemeenschappelijke leven, dag na dag, voor lange tijd, met broeders of zusters die zij niet hadden gekozen, maar van wie zij probeerden te houden. Voor allen was het *koinobion* zowel een stimulerende ondersteuning als een praktische manier om het Evangelie te beleven.

Soms was het verschrikkelijk moeilijk. Een van Pachomius's eerste pogingen eindigde in mislukking, en hij moest 50 mannen naar huis sturen. Na zijn dood was het niet duidelijk wie hem zou opvolgen. Verdeeldheid ontstond, en twee eeuwen later waren deze *koinobia* praktisch verdwenen.

Maar hun verhaal liet zijn erfgoed na in de monastieke ervaringen van de volgende eeuwen. Misschien kan het vandaag de dag breder inspireren, iedereen die droomt van een vorm van gemeenschapsleven?

*Ver weg ten noordwesten van de koinobia waren er ook de kellia!
Nog steeds in Egypte, en nog steeds in de vierde eeuw,
ontdek het coöperatieve spel van het leven in de woestijn: www.taize.fr/kellia*

KELLIA