

# DE BUIT VAN DE WITTE LEEUEW

HAAL DE ROMMEL UIT JE HOOFD



DEEL 2!

COEN NUIJTEN

TEKENINGEN VAN ARJEN NIEZEN

# INHOUD

Aanbevelingen	6
Inleiding	9
1. Jeukende bulten	13
2. Het donkere bos	21
3. Rivier 'De Verleiding'	27
4. Een bijzondere ontmoeting	37
5. De Brug van hoop	45
6. Werken tegen de angsthaas	53
7. Het Noppesgebergte	63
8. De buit is binnen	75
9. Het Oude Dorp	81
C-Generations	87
Plattegrond	88

# AANBEVELINGEN

**D**it is echt een supergaaf boek. Wij zijn fan van van Coen! En natuurlijk van de witte Leeuw ;-)

Toen we het vorige boek - De macht van de witte Leeuw - uit gelezen hadden, zeiden we tegen elkaar: hoe zal het verder gaan? Nu weten we het! We hebben door de witte Leeuw veel geleerd over hoe je kunt leven met God; gewoon thuis, op school en met je vrienden. Bij elk hoofdstuk staan leuke opdrachten die je kunt doen, met creatieve tips&tricks. Niet langer wachten, snel beginnen met lezen!

• **WIM HODDENBAGH, SPREKER EN INSPIRATOR EN VADER VAN MERLE (11), LENTE (9) EN TIJE (6)**

**I**k begon te lezen en ik kon niet meer stoppen. Wat een spannend verhaal! Het lijkt wel alsof je er zelf bij bent en alle avonturen meebeleefd. Maar het blijft niet alleen bij een verhaal, er zitten zoveel lessen in die we elke dag kunnen toepassen.

Coen heeft de kracht om het verhaal te vertalen naar het hier en nu, de praktijk en het dagelijks leven van 2018. Doordat elk hoofdstuk wordt afgesloten met uitdagende opdrachten, wil je zelf direct aan de slag. De boodschap is krachtig en toepasbaar. Ik geloof dat velen geraakt zullen worden en dat 'de buit van de witte Leeuw' zichtbaar zal worden!

• **KARIM LANDOULSI, SPREKER EN INSPIRATOR**

**V**aak wordt er gedacht dat kinderen die van de Here Jezus houden, in een soort 'spek en bonen tijd' zitten en dat het echte leven als christen voor hen pas begint als ze volwassen zijn geworden.

Coen laat, aan de hand van dit spannende verhaal, zien dat het belangrijk voor jouw kind is om nu al goed te weten hoe ze een leven met de Here Jezus kunnen leven. Hoe zij zich kunnen wapenen tegen de plannen van de duivel, God's tegenstander. Hij legt het op een hele duidelijke manier uit, waardoor wij denken dat je dit boek met heel veel plezier samen met je kind(eren) zult lezen. 'De buit van de witte Leeuw' gaat jouw kind(eren) zeker helpen om hun leven samen met de Here Jezus te leven.

- **IWAN EN REBEKKA SAHERTIAN, AANBIDDINGSLEIDERS EN VADER EN MOEDER VAN JOY (11 JAAR), JAZZLEY (10 JAAR) EN YILMAZ (3 JAAR)**

**V**oor je ligt een boek waarin een spannend verhaal, maar ook de toepassing naar het woord van God onze kinderen kan helpen om Gods waarheid te herkennen en eruit te gaan leven.

Ik vind het zo belangrijk dat we onze jonge broertjes en zusjes niet alleen de verhalen vertellen, maar ook naar hen luisteren wat er in hen omgaat. Door de opdrachten en de vragen die Coen aandraagt, daagt hij de jonge lezers op een creatieve manier uit om op God te vertrouwen ondanks de verleidingen en de tegenstand in deze wereld. Een mooi leerzaam en krachtig boek. Het (voor)lezen waard!

- **ERICA DUENK, SPREEKSTER, TRAINER EN OPRICHTSTER VAN HIS HEALING VOICE**

COEN

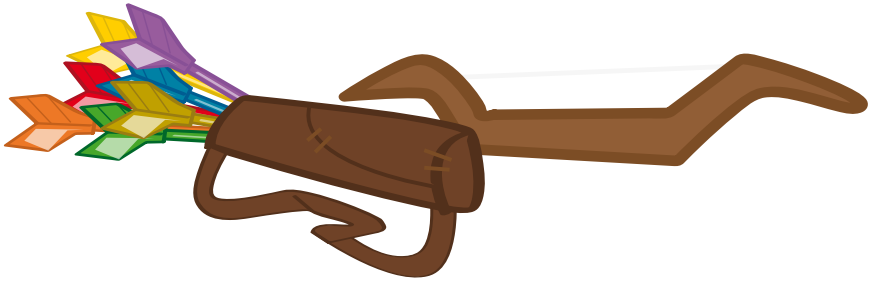


# INLEIDING

In het eerste boek 'De macht van de witte leeuw' hebben we gelezen dat de witte leeuw in gevecht was met de zwarte reus. Net toen de vrienden **Juda** en **Guus** werden aangevallen door de reus sprong de witte leeuw tevoorschijn. Het leek duidelijk dat de witte leeuw de reus makkelijk zou kunnen verslaan. En inderdaad, dat kon de witte leeuw ook, maar hij wilde graag dat Juda en Guus hem erbij zouden helpen en ervoor zouden kiezen om samen met de witte leeuw de strijd aan te gaan. De zwarte reus is de duivel. De witte leeuw is Jezus. Wie van deze twee mag de baas zijn in jouw hart? De duivel of Jezus? Jezus is veel sterker dan de duivel, maar het is wel belangrijk dat we zelf kiezen wie de baas mag zijn in ons leven.

De vrienden Guus en Juda konden ervoor kiezen om samen met de witte leeuw tegen de zwarte reus te vechten door de zeven superpijlen te gebruiken. Deze superpijlen konden ze afschieten om de vijand te verslaan. Natuurlijk kozen Guus en Juda voor de witte leeuw en schoten ze de pijlen naar de zwarte reus. Wil je weten hoe dat verhaal verder ging en wat de pijlen betekenen? Lees dan het eerste boek 'De macht van de witte leeuw'. Ook in dit tweede boek heb je een aantal superpijlen nodig, dus wees voorbereid.

De superpijlen op een rijtje:



**Gouden pijl = Gods stem verstaan**

**Rode pijl = bevrijding**

**Groene pijl = getuige zijn**

**Gele pijl = genezing**

**Blauwe pijl = geloof**

**Paarse pijl = tongentaal**

**Oranje pijl = lofprijs en aanbidding**

'De buit van de witte leeuw' is het tweede deel na 'De macht van de witte leeuw'. Je staat op het punt om te beginnen met dit spannende nieuwe boek. Juda en Guus hebben samen de zwarte reus in het donkere bos verslagen. Nu is het tijd om naar huis te gaan maar dat gaat niet zo makkelijk als de vrienden denken. Ze worden steeds weer afgeleid, verleid en bang gemaakt. Ondertussen gaan ze op zoek naar een waardevolle buit. De witte leeuw heeft de vrienden namelijk achtergelaten met een opdracht... vind de buit! Guus en Juda gaan op zoek, maar dat gaat lang niet altijd goed. Toch leren ze van alles en ontmoeten ze een speciale nieuwe vriend. Alles verandert daarna, maar toch staan Juda en Guus uiteindelijk met lege handen voor de witte leeuw. Of toch niet?

Op de plattegrond kun je precies zien waar Juda en Guus zich bevinden. In dit boek kom je naast het spannende verhaal ook opdrachten tegen om hetzelfde te leren als Juda en Guus. De lessen in dit boek zijn belangrijker dan ooit. Het zal geen makkelijk avontuur zijn, maar als je samen met Juda en Guus op reis gaat en gaat doen wat de witte leeuw zegt, zul je een overwinnaar zijn. Ik weet dat jij het kunt! Succes!

*Coen Nuijten*





## HOOFDSTUK 1

# JEUKENDE BULTEN

Na het gevecht en de overwinning op de zwarte reus is het al laat geworden. De vrienden Juda en Guus zijn blij met hun superpijlen, maar nog blijer met de witte leeuw als hun nieuwe grote vriend. Het avontuur met de witte leeuw en de zwarte reus speelde zich vooral af in een boomhut. Nu er is gewonnen, rennen Juda en Guus juichend de hut uit en omhelzen ze hun held, de witte leeuw. Daarna praten ze lang met elkaar. Het is ondertussen al donker geworden en het lijkt beter dat Juda en Guus in de boomhut blijven slapen en pas de volgende morgen terug naar huis gaan in het Oude Dorp.

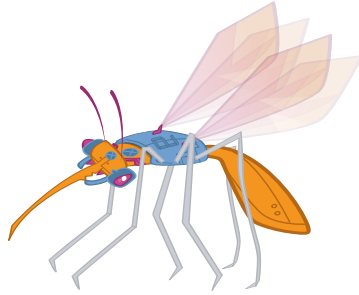
De vrienden zijn nog maar net in slaap gevallen als er iets onverwachts gebeurt. Er vliegt langzaam iets naar binnen. Het beestje verstoppt zich goed, zodat het zijn aanval goed kan voorbereiden. En dan gebeurt het... een digi-mug zoemt naar Juda en steekt hem gemeen in zijn been. De volgende aanval is op Guus gericht. Zijn uit de boomhut stekende voet is een prachtige prooi voor de digi-mug. Bij een volgende aanval zuigt de mug handig wat bloed uit de wang van Juda. Pas de volgende morgen, als het al veel te laat is, ontdekken de jongens dat ze vol jeukende bulten zitten. De kriebel is vreselijk! Maar dat is nog niet het ergste, want: waar is de witte

leeuw gebleven? Die was toch onder de boom gaan slapen om de wacht te houden? Onrustig klimmen de vrienden naar beneden, maar hoe ze ook zoeken, hun witte vriend is nergens te bekennen. Teleurgesteld en met een hoofd vol vragen gaan de vrienden weer in de hut zitten.

Juda en Guus hebben geen idee wat ze moeten doen. Ze kennen de weg terug naar huis niet goed en de witte leeuw is er niet om hen de weg te wijzen. Ondertussen ligt de zwarte reus nog altijd uitgeteld in de buurt van de boomhut. Maar voor hoelang...? Er is een ijsskoude westenwind opgestoken. Bibberend zitten de twee vrienden weggekropen in de boomhut. Ze hopen maar dat iemand hen komt ophalen en dat alles goed komt.

Wat de vrienden niet weten, is dat de mug die hen die nacht zo vreselijk heeft aangevallen, van een afstandje zit toe te kijken. De kleine digi-mug is ook niet zomaar een mug, maar een knechtje van de zwarte reus. Voordat de superpijlen de reus hebben geveld, heeft hij nog net tijd gehad om de digi-mug aan het werk te zetten. Het beest heeft die nacht niet alleen bloed van de vrienden opgeslurpt, maar ook gif ingespoten. Dat gif maakt Juda en Guus niet ziek, maar zorgt er wel voor dat ze lui, traag en moe worden. Ze hebben nergens meer zin in en hun hoofd zit vol met vragen. Ze zijn het overzicht helemaal kwijt en besluiten dan maar te wachten op wat komen gaat. Ze pakken allebei hun mobiele telefoon en zitten urenlang spelletjes te doen.

Omdat Guus en Juda zo lang spelletjes doen en daardoor afgeleid worden, hebben ze helemaal niet door dat het alweer donker wordt



en ze nog steeds verdwaald zijn en geen eten hebben. Gelukkig begint het gif van de digi-mug wat minder sterk te worden, waardoor Guus ineens roept: 'Hé Juda, waar zijn we eigenlijk mee bezig? Heeft de witte leeuw ons niet gezegd wat we moeten doen?' Juda schrikt op uit zijn spelletje en stopt zijn telefoon in zijn broekzak. Hij denkt even diep na en zegt dan: 'De witte leeuw zei dat we de buit voor Hem binnen moesten halen!' 'Precies!' roept Juda. 'Hij zei: 'Haal de buit voor mij binnen!''

Met nog een klein beetje giftige tegenzin pakken Juda en Guus hun spullen en gaan op zoek naar de buit. Maar waar moeten ze naartoe en wat is dan precies de buit die ze van de witte leeuw moeten binnenhalen? Door de koude westenwind besluiten ze om voorlopig maar, met de wind in de rug, naar de rivier 'De Verleiding' te lopen. Dat is de makkelijkste weg en zo hebben ze tenminste lekker windje mee. Zo gaan ze op zoek naar de buit. Wat ze niet doorhebben is dat de digi-mug hen ongezien achtervolgt.

## KOM IN ACTIE!

De vrienden Juda en Guus worden aangevallen door de digi-mug. 'Digi' is een afkorting van 'digitaal'. Dat woord ken je misschien wel. Het heeft alles te maken met computers, telefoons en de muziek die je afspeelt. Dat is namelijk allemaal digitaal.

**HOEVEEL DIGITALE SPULLEN HEB JIJ THUIS? SCHRIJF ZE EENS OP:**

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

De kans is groot dat er bij jou thuis regels zijn over hoe lang je mag computeren of op je telefoon spelletjes mag doen. Misschien heb je er wel eens ruzie over met je vader of moeder omdat je langer wilt spelen dan eigenlijk mag.

**HOE VAAK HEB JIJ RUZIE OVER HOE LANG JE OP JE TELEFOON, DE COMPUTER OF IPAD MAG SPELEN?**

**HOE LANG ZIT JIJ PER DAG OP JE TELEFOON OF OP ANDERE DIGITALE APPARATEN?**

De digi-mug spoot gif in Juda en Guus, zodat ze niet meer doorhadden dat ze niets meer deden behalve met hun telefoon spelen. Een spelletje doen op of werken met digitale producten is natuurlijk niet slecht (ik vind het zelf ook erg leuk om ermee te spelen), maar als je er te vaak of te lang mee bezig bent, kan het je lui, traag en moe maken. Je traint jezelf op deze manier om steeds voor de makkelijke weg te kiezen, net zoals Juda en Guus deden. Als zij hun telefoon wegleggen om naar de buit te gaan zoeken, lopen ze bijna automatisch met de wind in de rug naar het oosten. Lekker makkelijk.

**KIES JIJ WEL EENS DE MAKKELIJKSTE WEG? ZO JA, WANNEER BIJVOORBEELD? (JE GAAT BIJVOORBEELD EEN COMPUTER-SPELLETJE DOEN TERWIJL JE EIGENLIJK NOG HUISWERK MOET**

**MAKEN, MAAR DAAR HEB JE EVEN GEEN ZIN IN).**

**DENK JE DAT DE MAKKELIJKSTE WEG ALTIJD DE GOEDE WEG IS?  
WAAROM (NIET)?**

Guus en Juda hebben die dag niet geleerd om te doen wat de witte leeuw wilde. Ze leerden dus niet om Gods wil te doen, maar ze leerden wel hoe ze digitale spelletjes op hun telefoon moesten doen. Ze waren dus eigenlijk vergeten wat echt belangrijk is. De zwarte reus (de duivel) wil dat we luisteren naar de digi-mug en stoppen onszelf te trainen om te doen wat God wil.

Spelen is heel erg gezond en belangrijk. God heeft ons geleerd dat we goed voor ons lichaam moeten zorgen. Teveel digitale spelletjes spelen is niet gezond. Het is wel gezond om lekker buiten te voetballen, hutten te bouwen, te dansen en te spelen op het schoolplein. Ga maar eens wat vaker lekker (buiten) bewegen zonder al die schermen. Daar voel je je fitter door.

Professor Scherder is een van de slimste mensen in ons land. Hij zegt: 'Als je gezond en gelukkig wilt zijn, moet je veel (buiten) spelen. Het is niet alleen goed voor je lichaam, maar vooral ook voor je hersenen.' De professor vindt zelfs dat je beter wat minder

aan rekenen en taal kunt doen en wat meer moet buiten spelen en gymen.

**VRAAG EENS AAN JOUW JUF OF MEESTER WAT DIE VAN DE MENING VAN PROFESSOR SCHERDER VINDT. WAT VOND HIJ OF ZIJ ERVAN?**

Wat ook nog eens veel leuker is, is dat je samen kunt spelen. We zullen maar meteen in actie komen! We gaan spelen. Zoek een vriend of vriendinnetje op en neem je voetbal of iets anders mee en ga de uitdaging aan. O ja, en laat je telefoon lekker thuis.

Er zijn ook games die je samen kunt spelen met je vrienden, soms zelfs online met kinderen die je zelf niet kent. Dat is ook een leuke manier om vrienden te maken. Maar ga vooral ook zoveel mogelijk lekker buiten spelen met echte mensen. Daar krijg je nog meer energie van.

**WAT HEBBEN JULLIE SAMEN GEDAAN?**

**VOND JE HET LEUK?**



Je hebt nu iets gedaan wat volgens een superslimme professor heel leuk en goed voor je is. En belangrijker nog: God is ook blij dat je door te spelen je hebt voorbereid om te kunnen vechten, want door te spelen en te bewegen krijg je nieuwe energie. Als je wilt leren om ook op andere manieren te trainen en Gods wil leren te doen, dan kun je maar beter snel verder lezen.

