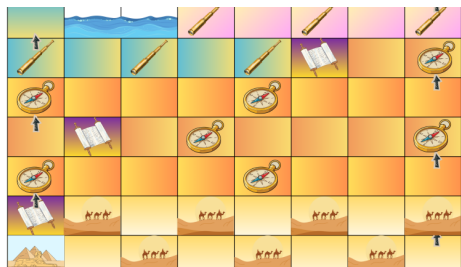


De weg door de rode zee



Een spel over de doortocht van het volk Israël door de Rode Zee. Met methoden uit het spel "Slangen & Ladders". Kan binnen en buiten worden gedaan.

Doel van het spel

Kinderen ervaren hoe de Heer obstakels kan overwinnen als ze met Hem op reis zijn.

Verhaal

We zijn in Egypte en de Farao laat ons eindelijk gaan.

Beschrijving van het spel

Het startveld is linksonder.

Speel in verschillende teams, afhankelijk van het totaal aantal kinderen.

Elk team zoekt een eigen pion waarmee het het parcours gaat lopen.

Iemand van het team gooit met de dobbelsteen. Ze gaan net zoveel vakjes vooruit als ze met de dobbelsteen hebben gegooid. Als de pion op een bepaald veld terechtkomt, moet het hele team een opdracht oplossen volgens het gegooide getal. Hoe hoger het getal, hoe moeilijker de opdracht. De opdracht wordt opgelost op een station ergens op het veld en na het oplossen keert de groep terug naar het spelplan en wacht in de rij tot het hun beurt is.

Op het veld met het dobbelsteengetal moet de pion stoppen. Daar krijgen ze een opdracht van de spelleider die afhankelijk is van hoe ver de groep van de anderen verwijderd is. Bijvoorbeeld een sketch doen over een Bijbelverhaal, een vers uit het hoofd leren, een lied zingen, enz.

Bij rood tij moet de hele groep wachten tot alle teams rood tij hebben bereikt. Dan loopt het spel vast en brengt een leider Mozes. Door hem gaat de zee open en het spel gaat verder, afhankelijk van wie als eerste de zee heeft bereikt.

De les legt een verband tussen het gevoel vast te zitten bij een obstakel en de bevrijding die je voelt als het obstakel wordt overwonnen door de hand van iemand anders.

Taken volgens het gegooide aantal:

1 Makkelijke sport / Makkelijke taken

2 Pantomime: een vrijwilliger in het team krijgt een woord en moet dat aan de anderen laten zien door middel van pantomime

3 Bal gooien: kinderen vormen een kring en moeten de bal 10 keer gooien zonder te vallen.

4 Bijbel: kinderen krijgen een vraag uit de Bijbel en/of de les.

5 Zware sport: Het hele team moet een moeilijkere sport doen (10 push ups, een piramide van mensen vormen, rennen, etc.)

6 Kleine ontdekkingsreizigers: Knopen, kompas gebruiken, morsecode oplossen

Het bestand is voor afdrukken op A3 of A4. Na het afdrukken plak je de papieren aan elkaar en wordt het A0 of A1.