



INGEDIEND DOOR

Hesi07

ON

17-01-2013



Keine Stimmen

## Nehemia



Bij dit spannende nachtelijke terreinspel moet je goed op je hoede zijn, want de vijand kan overal op de loer liggen. Laat je niet betrappen!

Past bij [het kamphema](#) of [het semesterprogramma](#) Nehemia.

### Materiaal

- Afzetlint om de puinhoop af te zetten
- Veel stenen, zo veel mogelijk van dezelfde grootte
- Vesten met nummers (=pantser)
- Zaklampen (=zwaarden)

### Voorbereiding

- Markeer de puinhoop
- Verspreid de stenen rondom de puinhoop
- Markeer verschillende kampen (bijvoorbeeld met een lampje)

### Procedure

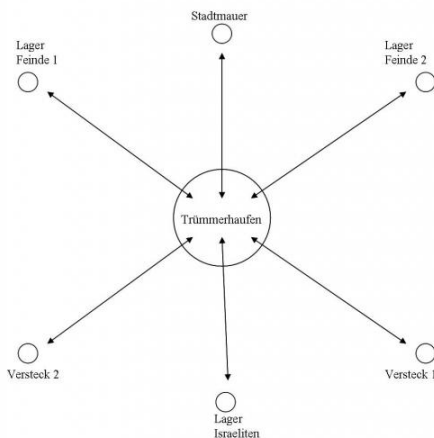
- De spelers worden verdeeld in 3 groepen: één groep Israëlieten en twee groepen vijanden.
- De Israëlieten moeten proberen zoveel mogelijk stenen naar de stadsmuur te brengen om deze te herbouwen.
- De vijanden proberen daarentegen zoveel mogelijk stenen naar hun schuilplaatsen te brengen om te voorkomen dat de stadsmuur wordt herbouwd.
- Aan het begin van het spel krijgt elke speler een vest met een nummer. Er worden er nog twee apart gehouden voor hen in hun kamp.
- De vesten fungeren als 'pantser'; zonder deze vesten mag niemand stenen dragen of andere spelers met een zaklamp aanstralen.
- De vijanden staan lijnrecht tegenover elkaar en zijn natuurlijk vijandig tegenover de Israëlieten. Door met een zaklamp („zwaard“) op een andere speler te schijnen en luid zijn of haar **juiste** nummer te roepen, moet die speler zijn of haar vest afgeven. Als hij of zij een steen bij zich heeft, moet die ook worden afgegeven.

- Om verder te kunnen spelen, moet de speler die werd aangeschijn met de zaklamp eerst terugkeren naar zijn kamp en een nieuw vest halen.
- De veroverde vesten moeten **eerst** naar het eigen kamp worden teruggebracht; pas daarna mag de steen van het andere team worden weggehaald.
- Aan het einde van het spel, dat na een vastgestelde tijd afloopt, worden de veroverde vesten en de vervoerde stenen geteld.
- Elk vest is 3 stenen waard.
- De speler die aan het einde de meeste punten (=stenen) heeft verzameld, wint.

## Regels

- Elke speler mag slechts **één** steen bij zich dragen; als hij er al één bij zich heeft, mag hij niemand anders met een lamp aanlichten, maar moet hij de steen eerst naar de stadsmuur of naar de schuilplaats brengen.
- Als je met een steen schijnt, mag je **niet** in het gezicht van een andere speler schijnen!
- Om te voorkomen dat je wordt aangeschijn, mag je alleen je benen en natuurlijke objecten zoals bomen gebruiken; je mag je nummer **niet** met je armen of handen bedekken!
- Gevangen vesten mogen door spelers worden hergebruikt als ze zelf geen vesten meer hebben.
- Geen enkele speler mag twee vesten tegelijk dragen of bij zich hebben. Als het vest van een tegenstander wordt veroverd, **moet** het naar het kamp worden teruggebracht en mag het pas worden gebruikt nadat de speler zijn eigen vest is kwijtgeraakt.
- Niemand mag worden aangevallen in de kampen van de afzonderlijke groepen, in de schuilplaatsen of in de buurt van de stadsmuur.
- Bij de puinhoop is er echter geen veilige zone; spelers kunnen daar overal worden verlicht.

## Schema



## Schema

## Variatie

- Jeruzalem - Reconstructie van de Muur
- Cijferspel

## Bronvermelding

- Omslagafbeelding: **Clipart** met dank aan de uitgever buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - [www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de) uit: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Tweede herziene uitgave 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
- Afbeeldingen: Theresa Kluding

## Weitere Informationen

### *Categorieën*

Spelletjes en activiteiten

### *Tags*

Nachtwedstrijd

### *Leeftijd*

13-16 jaar

vanaf 16 jaar

### *Aantal deelnemers*

1-20

20-30

30 - 100

### *Bijbel*

Geschiedenis

Persoon

### *Materiaal*

Bijna moeiteloos

### *Bestanden downloaden*

Bestand downloaden

### *KI Generierter Inhalt*

Inhoud

Categorieën

Tags

Leeftijd

Aantal deelnemers

Bijbel

Materiaal