

INGEDIEND DOOR
CuBa94

ON
28-10-2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Faillissement



In dit spel gaat het erom zoveel mogelijk geld te verzamelen. Degene die het meeste geld heeft verzameld, heeft gewonnen.

Daarna kan er een ‘goede’ link worden gelegd naar het thema geld en aardse bezittingen. Mogelijke bijbelteksten zijn bijvoorbeeld: Mattheüs 6:19-21 en Mattheüs 6:26.

Spelgegevens

- **Leeftijd:**vanaf 7 jaar
- **Aantal:**12+
- **Terrein:**bos, heuvelachtig terrein
- **Begeleider:**1
- **Duur:**60 - 90 min

Materiaal

- Afzetlint
- Lintjes voor rovers
- Speelgeld (van papier, houten blokjes, ...)
- Twee linten per groep

Voorbereiding

Voor aanvang van het spel moeten de groepsverblijven en de kolenmijn worden afgesloten. Het speelgeld moet aanwezig zijn.

Spelverloop

*De kinderen worden in groepen verdeeld.

*Zodra de kinderen bij hun kamp zijn aangekomen, mogen ze twee rovers aanwijzen. Deze krijgen een lintje.

*Zodra de spelleider het spel start, mogen alle kinderen naar de „kolenmijn“ gaan en daar door middel van een sportieve activiteit (zie ideeën voor posten) geld verdienen. Dit geld moeten ze naar hun kamp brengen, waar het dan veilig is.

*De twee rovers kunnen in de tussentijd de andere kinderen vangen en hun geld stelen. *(Als variant kun je een „rijke man“ toevoegen, die door een begeleider wordt gespeeld. Deze heeft een zak vol geld en alle rovers mogen hem proberen te vangen. Zo kunnen ze, afhankelijk van de situatie, een grote bonus winnen.)*

Einde van het spel

Het spel kan eenvoudig door de spelleider worden beëindigd, of pas wanneer een bepaald bedrag is verzameld.

Ideeën voor opdrachten

Sportieve activiteiten:

- Hink-sprong-sprong
- Een stukje op de rug lopen
- Opdrukken
- Een stukje afleggen met de 'karrette' (de ene houdt de ander bij de enkels vast en de andere loopt op zijn handen)
- bijv. 5 dennenappels verzamelen
- 10 bomen aanraken
- ...

Spelregels

- De rovers kunnen elkaar niet vangen.
- De rovers moeten ongeveer 10 meter afstand houden van de kolenmijn.
- De rovers kunnen de anderen vangen door ze aan te raken.
- De kinderen mogen maximaal 2 muntstukken meenemen. De rovers maximaal 4 *(uitzondering bij de variant van de „rijke man“. Daarbij mag alles worden meegenomen.)*

Sjablonen

JS_Geld_100
JS_Geld_100

Fotocredits

- **Titelafbeelding:** © Curdin Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart

Bronnen

- **Geld.psd:** © Ramun Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart
- **Geld.png:** © Ramun Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Spel

Leeftijd
8–12 jaar
13–16 jaar

Aantal deelnemers
1–20

Bijbel
Onderwerp:

Materiaal
Geen

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/faillissement