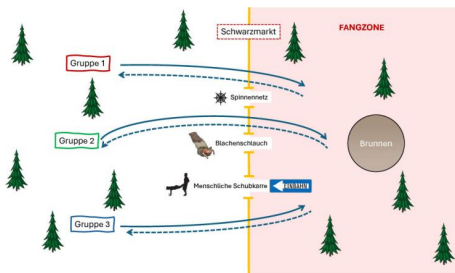


## Terreinspel: water halen voor koning David



Drie helden beginnen aan een uitdagende missie. De koning wil water uit vijandelijk gebied. Hoeveel water kunnen de helden voor David vinden zonder gepakt te worden?

Op de omslagfoto zie je het speelbord.

### Spelbeschrijving:

Er zijn drie groepen, die elk een eigen basis hebben. De kinderen krijgen elk een beker waarmee ze water kunnen vervoeren. Het doel van de groep is om tijdens het spel zoveel mogelijk "water" van de put naar de basis te

transporteren. Hiervoor moeten ze echter wel bij de waterput zien te komen, die zich in vijandelijk gebied bevindt. Dit vijandelijke gebied is zichtbaar afgebakend.

(Er zijn drie manieren om in de stad te komen: Het spinnenweb: Tussen twee bomen is een web van touwen met verschillende gaten gespannen. De kinderen moeten als groep door dit net zonder het aan te raken. Elk kind moet door een ander gat gaan. De canvasbuis: Er wordt een canvasbuis gespannen die door de stadsmuur gaat (gele afbakening, bijvoorbeeld met schriklint). De moeilijkheidsgraad kan worden aangepast aan de lengte. De zwarte markt: Op de zwarte markt kun je de stad binnenkomen door iemand om te kopen. Een leider heeft de leiding over deze post. Je kunt gevraagd worden naar dingen zoals kennis van de jeugdgroep of een taak krijgen zoals brandhout verzamelen. In ruil daarvoor mag het kind de stadsmuur oversteken. Eenmaal in de stad mogen de kinderen water uit de fontein in hun beker tappen. Er zijn twee varianten van het spel voor het water: Echt water: geschikt voor warme dagen Kiezels: geschikt voor koude dagen Het water moet nu naar je eigen basis worden vervoerd. Er zijn twee manieren om de stad uit te komen: Het kruiwagenkanaal: Hier moeten de kinderen een menselijke kruiwagen te ver vormen. Het water moet door de kruiwagen worden vervoerd. Dat wil zeggen, niet door de persoon die de benen vasthoudt. Hier wordt de creativiteit van de kinderen gevraagd? Op deze manier moet een bepaalde gemarkeerde afstand door de muur worden afgelegd. De zwarte markt: Dezelfde regels als hierboven beschreven. Het water wordt opgevangen in een container in de basis. Er kunnen vangers zijn in de stadszone. Als een kind wordt gevangen door een leider, moet het zijn water afgeven. Als ze nog geen water hebben verzameld, moeten ze de stad weer in.

## Materiaallijst:

Afschrikband (voor het markeren van de velden) Container (voor basis en put) Zeildoek (voor zeildoekslang) Touw (voor spinnenweb) Water / kiezels Bekers

## Bijbelse geschiedenis:

Het bijbelverhaal dat bij dit spel past is het verhaal waarin drie helden water halen uit de put voor David. Het staat in 1 Kronieken 11:15-19

Bron: Jungschar Dielsdorf