INGEDIEND DOOR
Severin _F

ON
05-02-2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mozes als een ladderspel/levensspel combo



Het verhaal van Mozes van zijn geboorte tot zijn roeping. Een avonturenprogramma verpakt in een 'levensspel'-achtig ladderspel met een coole twist. Gemakkelijk aan te passen aan verschillende team-/deelnemersgroottes.

Idee van het spel

Het doel van het spel is dat de deelnemers het leven van Mozes herbeleven.

Er is een lange lus van dozen, die allemaal beplakt zijn met post-its. Verspreid van begin tot eind staan de verschillende stadia van Mozes' leven; van geboorte tot farao (ja, farao, hier is de twist).

Onder de meeste post-its is een leeg vakje. Wanneer deelnemers op zo'n vakje terechtkomen, moeten ze een post maken volgens het nummer dat ze net gerold hebben om op het vakje te komen. (Als ze een laag nummer hebben gegooid, is de taak gemakkelijker dan wanneer ze een hoog nummer hebben gegooid) [Voorbeeldtaken in de sectie Posten]

Onder sommige Post-its zijn er echter speciale vakjes die de functie van de ladder van het 'ladder-spel' aannemen, maar geschreven zijn in de stijl van het 'levensspel', bijvoorbeeld "de mand waarin baby Mozes ligt wordt een stukje 2 vakjes terug weggespoeld". Deze gebeurtenissen zijn in het wilde weg verzonnen (= niet per se waarheidsgetrouw aan de Bijbel), maar aangepast in de stijl van de betreffende leeftijdsgroep waarin Mozes zich op dat moment bevindt.

Als een groep een levensfaseveld tegenkomt met hun Mozes, moeten ze erop stoppen, ook al zijn ze misschien 3 later geland (stopmechanisme van het Levensspel) en dan moeten ze naar een bepaalde plek gaan waar ze een vermomde leider ontmoeten die hen op theatrale wijze de huidige leeftijdsfase uitlegt. [zie Levensfasen sectie]

Twist: Op een bepaald moment in de levensfase waarin Mozes opgroeide, zijn er 6 opeenvolgende speciale velden waarop staat dat Mozes een Egyptenaar doodt, moet vluchten en daarom naar een ander veld vlucht.

Dit ontsnappingsbord heeft een vergelijkbare structuur als het eerste bord (veel velden met verschillende levensfases), alleen is het op een andere locatie geplaatst, waar de respectievelijke groepen pas achter komen als ze moeten 'vluchten'. Het begint met de vluchtende levensfase en eindigt met de roepende Mozes-fase.

De spelmechanismen veranderen echter ook op dit bord. In plaats van tegen elkaar te zijn, zijn alle groepen die erop komen met elkaar. Met andere woorden, er is maar één personage dat door elke

groep wordt bestuurd, maar de deelnemers reizen nog steeds in hun oorspronkelijke groep. [Meer details onder Speelveldstructuur]

Voorbereiding

Materiaal

Minimaal materiaal:

2 flip-overs of ander soort bord

Veel post-its

Spelmateriaal

Dobbelstenen

Vermommingen

Materiaal voor voorwerpen (kan heel goed worden aangepast)

Spijkers, hamer, houten boomstam

Phantomime termen

Kappla, dubbele meter

3 afgekeurde vellen

Bal, krijt

Leuk om te hebben

Walkietalkies

Aanleg speelveld

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Foto's van velden onder deze sectie

Speelveld 1

Er is een serie lange lussen/rijen van vierkanten, die allemaal bedekt zijn met post-its. Verspreid ertussen, van begin tot eind, staan de verschillende stadia van Mozes' leven; van geboorte tot Farao (ja Farao, hier is de twist). Deze levensfasen zijn licht gemarkeerd en niet bedekt

Onder de meeste post-its is een leeg veld. Wanneer deelnemers op zo'n veld terechtkomen, moeten ze een post maken volgens het nummer dat ze net gerold hebben om op het veld te komen. (Als ze een laag nummer hebben gegooid, is de taak gemakkelijker dan als ze een hoog nummer hebben gegooid) [Voorbeeldtaken in de Post-its sectie]

Onder sommige Post-its zijn er echter speciale vakjes die de functie van de ladders van het 'Ladderspel' overnemen, maar geschreven zijn in de stijl van het 'Levensspel', bijvoorbeeld "het mandje waarin baby Mozes ligt is een stukje 2 vakjes terug weggespoeld". Deze gebeurtenissen zijn in het wilde weg verzonnen (= niet noodzakelijkerwijs waarheidsgetrouw aan de Bijbel), maar aangepast in de stijl van de respectievelijke leeftijdsgroep waarin Mozes zich op dat moment bevindt. (we moesten de acties van de speciale velden op de achterkant van de post-its schrijven, omdat je de velden door de post-its heen kon herkennen)

Twist!!! Op een bepaald moment in de levensfase waarin Mozes opgroeide, zijn er 6 opeenvolgende speciale velden waarop staat dat Mozes een Egyptenaar doodt, moet vluchten en daarom naar een ander veld vlucht.

Speelveld 2

Speelveld 2 bestaat ook uit een lange rij velden, met speciale velden en levensfasen, met dit verschil dat de velden niet meer per se beplakt hoeven te worden met post-its, maar dat het zinvol is om voortaan de levensfasen te beplakken om het spel spannend te houden.

Het is belangrijk om een relatief lang pad te maken van het begin van dit veld naar de volgende levensfase, bezaaid met negatieve speciale velden, zodat de overgebleven groepen het zo mogelijk kunnen inhalen. dit heeft als voordeel dat de theatersequenties met iedereen gedaan kunnen worden.

Voorbeeld levensfasen

Dit kan worden ingekort of uitgebreid, afhankelijk van de beschikbare leiderschapsmiddelen, omdat het een klein theater vereist voor elke levensfase. De voorbeelden die we hier deden, werden opgelost met een leider die gewoon van kostuum veranderde, in het huis was en met radio's werd gewaarschuwd welke groep eraan kwam en welke levensfase hij moest vertegenwoordigen.

Voorbeeldsecties speelveld 1

Geboorte, achterlating in de Rietzee, gevonden worden door de koningin, opgroeien aan het

Speelvelden





Gameplay (=uitleg)

Deelnemers worden in groepen verdeeld

Bij voorkeur één leider per groep.

Speelveld 1 wordt in het midden opgesteld, iedereen kan het zien.

De spelleider legt uit dat we vandaag Mozes beter gaan leren kennen en dat het de bedoeling is om als groep als eerste boven te komen.

Je kunt vooruit gaan door met de dobbelsteen te gooien, 1=1 veld...

Als de groep op het juiste vakje is aangekomen, wordt de post-it er even afgehaald, gecontroleerd of het een speciaal vakje is of niet en dan wordt de post-it er weer opgeplakt.

Als een groep op een speciaal veld terechtkomt, dan moet deze actie uitgevoerd worden en moet er misschien een speciale opdracht uitgevoerd worden, maar anders mag de dobbelsteen opnieuw gegooid worden.

Als een groep op een leeg veld terechtkomt, dan moet de betreffende groep het voorwerp voltooien dat overeenkomt met het getal dat ze net hebben gegooid. nadat het voorwerp met succes is voltooid, mogen ze opnieuw met de dobbelstenen gooien

Als een groep op/over een levensfase-vakje rijdt, moeten ze op dit vakje stoppen (ook al zouden ze er overheen gereden zijn) en naar een theatersequentie gaan kijken. als ze dit gezien hebben, mogen ze opnieuw dobbelen en rijden als ze een fase gepasseerd zijn

Fase 2
--> wordt alleen uitgelegd aan kinderen als ze hebben moeten vluchten

Er is nu maar één personage

Groepen reizen nog steeds individueel en verdienen dobbelstenen, de vorige regels veranderen niet

Als de levensfase is gepasseerd, kijken alle groepen die al ontsnapt zijn samen naar de theaterfase.

-als er groepen zijn die later op speelveld 2 komen, moeten ze gewoon meerdere theaterdelen achter elkaar meemaken voordat ze verder kunnen spelen.

Berichten

Afhankelijk van het getal dat de groepen hebben gegooid (als ze op een leeg vakje komen), moeten ze een andere opdracht uitvoeren.

Het basisprincipe hier is dat er een opdracht is die sneller voltooid kan worden met lage getallen dan met hoge getallen om pech draaglijker te maken zodat alle groepen op hetzelfde moment op vakje 2 belanden.

Deze items kunnen ook tijdens het spel worden veranderd om meer variatie aan het spel toe te voegen.

Voorbeelditems die we hebben gebruikt:

1 Pantomime

De leider fluistert een woord naar een deelnemer uit de groep, die het moet nadoen totdat de groep het geraden heeft

2 Gooi de bal heen en weer

Tien keer achter elkaar, zonder dat de bal valt, de bal over een bepaalde afstand naar elkaar doorspelen

3 Spijker erin slaan

Sla de spijker in houten modder, deelnemers slaan elk één keer en geven dan de hamer door, de volgende slaat er één keer op, geeft door... totdat de kop van de spijker verzonken is.

4 Dopjestoren

Groep moet een 1 meter hoge Kapplaturm bouwen

5 Bladenslang

De hele groep moet één keer door een bladbuis kruipen

6 Sport

iedereen in de groep moet 5 jumping jacks doen, dan 1 keer rond het gebouw rennen en dan 2 push-ups doen

Conclusie

Als je op je bestemming aankomt, doe dan een laatste toneelstuk en eventueel een kort gebed.

De Klingenberg jeugdgroep wenst jullie veel plezier

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Belevenis
Familie
Mozes
Spel
Avontuur

Leeftijd
8–12 jaar
13–16 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Geschiedenis
Persoon

Duur
1-2 uur

Terrein / Omgeving
Stad
Bos
Weide

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Geen downloads

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Terrein / Omgeving
Materiaal

Medewerkers
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/mozes-als-een-ladderspellevensspel-combo