INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
24-05-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gods licht de wereld in brengen



Een rustig buitenspel voor iedereen – Thema:

Gods licht de wereld in brengen

Dit artikel is afkomstig uit het tijdschrift „Forum“.

Buitenactiviteit

Naar buiten gaan heeft vele facetten. Kinderwerk vindt niet alleen 'buiten' plaats in de missionaire zin van het woord, maar ook op een heel praktische manier. De zomer is een tijd voor buitenspellen. Dit spel combineert beide. Het idee is geïnspireerd door Filippenzen 2:15: ‘Wees voorbeeldige kinderen van God te midden van een verdraaid en ontaard geslacht, onder wie jullie schitteren als sterren in de wereld.’ Het is een uitstekende illustratie voor een overdenking. De overdenking kan zich richten op een tekst over ‘licht’. Maar het spel past ook prima bij thema’s als ‘een voorbeeld zijn’, ‘Jezus belijden’ of ‘met God wandelen’.

Spelconcept

Het doel is om zoveel mogelijk theelichtjes (rechaudkaarsjes) vanuit een centrale locatie naar je eigen stad te brengen. De winnaar is de eerste speler die een bepaald aantal lichtjes in zijn stad heeft. Dit aantal wordt vooraf door de spelleider bekendgemaakt. Een team bestaat uit ten minste vier lichtdragers en één lichtjager. De lichtdragers hebben een gele kaart en de jagers een zwarte kaart. Elk team heeft een stad. De steden liggen op gelijke afstanden rondom het centrum.

Lichtdragers…

De taak van de fakkeldragers is om een ‘Liechtli’ vanuit het centrum naar hun eigen stad te brengen. Je mag ook een lichtje ophalen in een andere stad. Overal geldt dezelfde procedure: de lichtdrager toont zijn gele kaart en ontvangt in ruil daarvoor een brandende vlam. Als de vlam dooft, moet het licht in het centrum opnieuw worden aangestoken. De lichtdragers mogen elkaar geen kwaad doen – bijvoorbeeld door kaarsen uit te blazen of elkaar achterna te zitten.

…en Lichtjagers

Hoewel de hoofdtaak van de Lichtdragers heel vredig is, zorgen de Lichtjagers voor spanning in het spel. Ze mogen tegenstanders met een handdruk tegenhouden. Maar pas op! Alle dragers met een brandende kaars en degenen die zich in een stad of in het centrum bevinden, zijn beschermd. De gevangengenomen drager moet zijn gele kaart en, indien van toepassing, zijn gedoofde kaars afgeven. Vervolgens wordt hij gevangengenomen – in de stad van de jager. Zonder zijn kaart kan hij geen nieuw licht ontvangen.

Gevangenen bevrijden

De Lichtjagers kunnen nu de kaart die ze hebben verkregen gebruiken om hun eigen Lichtdragers uit gevangenschap in andere steden te bevrijden. Na hun vrijlating mogen deze Lichtdragers onmiddellijk een brandende kaars meenemen uit de stad (indien er beschikbare zijn).

Een Jager kan de onontstoken kaarsen die hij heeft verzameld rechtstreeks bij het centrum inleveren, of ze aan een Lichtdrager zonder kaars geven, die het licht vervolgens bij het centrum weer kan laten ontbranden.

Spelverloop

Het streefaantal kaarsen moet anderhalf tot twee keer zo groot zijn als het aantal spelers in het team. Op deze manier kan geen enkel team alle kaarsen in één keer terugbrengen.

Voorbeeld: vier teamsvan elk zeven spelers moeten het streefaantal van 10–12 kaarsen in hun stad halen. Er liggen echter slechts ongeveer 35–40 kaarsen in het centrum. Dit betekent dat niet elk team alle 12 kaarsen uit het centrum kan verzamelen. Dus vanaf het allereerste begin moet iedereen erop voorbereid zijn om kaarsen te ‘stelen’ – wat het spel aanzienlijk kan verlengen.

Einde

Zodra het eerste team alle 10 kaarsen heeft aangestoken, klinkt het fluitsignaal. Als het spel erg kort was, kan er een nieuwe ronde volgen. Misschien moeten de regels worden aangepast, moeten de groepen opnieuw worden ingedeeld, of kan de spelleider strategische tips geven.

Wanneer teams van gelijke sterkte tegen elkaar spelen, kan het spel vanaf het begin al behoorlijk lang duren. In dat geval moet ofwel het streefaantal kaarsen worden verlaagd, ofwel moet het spel na een bepaalde tijd worden onderbroken.

Tips

Voor kinderen moeten de theelichtjes in lage bekertjes worden geplaatst. Zelfs een licht briesje kan het dragen van de lichtjes erg moeilijk maken. Bovendien worden de aluminium bekertjes van de theelichtjes behoorlijk heet.

Bij het werken met kinderen moet er in elke stad ook een begeleider zijn die verschillende toezichthoudende taken vervult:

- Worden er alleen brandende kaarsjes meegenomen?
- Laten de „lichtdragers“ die stilstaan hun gele kaartjes zien?
- Bewaken van de gevangenen
- Breng de spelbegeleiders op de hoogte zodra het streefcijfer is bereikt

Als er in elke stad ook een klein vuurtje brandt, wordt de gevangenschap draaglijker. De leider kan ook liedjes zingen met deze kinderen – net zoals Paulus en Silas dat destijds in de gevangenis deden...

Het spel verloopt rustig. Vanwege het vervoer van de kaarsen moeten de spelers langzaam lopen. Er ontstaat pas spanning wanneer mensen zonder kaarsen in beweging zijn en de jagers opduiken.

Feiten

Doel:Zorg dat er 10 brandendekaarsen in je eigen stad**zijn**.

Aantal spelers:20 of meer mensen, verdeeld over 4 groepen.

Tijd: schemering/nacht

Locatie: bosof gebied met beperkt zicht; ongeveer 200 x 200 m zonder gevaarlijke plekken (indien aanwezig, onmiddellijk afzetten).

Speciale opmerking:
Alleen de spelleiders hebben zaklampen.
Wees voorzichtig in het bos bij droge omstandigheden!

Benodigdheden
Afhankelijk van het aantal spelers:

- 50 theelichtjes met aluminium bekertjes
- 50 yoghurtbekertjes
- 1 fakkel per team (of een klein vuurtje)
- Gele en zwarte kaarten (afhankelijk van het aantal spelers)

Voor de spelleider:

- Aansteker
- 500 m afzetlint
- Zaklampen
- Fluit

Voorbereiding

- Verkenning van het gebied
- Knip de kaarten uit
- Zet gevaarlijke gebieden af (en breng de spelers op de hoogte)
- Markeer de dorpen
- Steek fakkels aan of maak een vuur (dit kan samen met de kinderen worden gedaan)
- Markeer het midden
- Steek kleine kaarsjes aan en zet ze in bekertjes

- Maak spelinstructies klaar (bijv. schets deze op een flip-over)

Een rustige afsluiting

De vredige sfeer van het spel maakt het het perfecte moment voor een bezinnende afsluiting. Waarom zou je aan het einde geen bijbelpassage voorlezen? Rustig met fakkels naar huis lopen? Een paar liedjes zingen rond het vuur? Deze avond zal voor de hele groep een mooie herinnering zijn.

Licht voor de wereld

Light for the World_YW

Referenties



- **Tekst en afbeelding: Forum Kind** , nummer 2/02, pagina’s 25–26. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur:**Giancarlo Voellmy

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Buiten spelen

Leeftijd
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Onderwerp:

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Bijna moeiteloos

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/gods-licht-de-wereld-brengen