

Stammen-Spel

Activiteit Seminarie Topdag



VOOR en DOOR de jeugd

Stammen-Spel

Activiteit Seminarie Topdag VOOR en DOOR de jeugd

Spelomschrijving voor de Stammen Lees dit eerst..

1. De tent van Mozes

Op een centrale plaats staat de tent van Mozes. Hier licht het zenuwcentrum van het stammen-spel. Als je vragen hebt ga daar dan naartoe. Hier begint en eindigt het spel.

2. Het Stammen-spel.

Aan het begin van het spel krijgen jullie een stam-naam en een scorekaart. Op de scorekaart houden de posten aan de linkerzijde de score bij en jullie schrijven aan de rechterzijde de sleutelwoorden. Bij alle posten krijg je (vaak na enige moeite) een sleutelwoord. De sleutelwoorden vormen samen een zin.

Haal voor elke opdracht een kaartje in de tent van Mozes. Op het kaartje staat het nummer van de post waar je een opdracht moet uitvoeren. Mozes weet (ongeveer) waar de posten zijn. Bij elke post kan je stam punten verzamelen. De stam met de meeste punten wordt **STAMPIOEN**.

Als een opdracht bij een post klaar is, gaat de stamleider weer naar de tent van Mozes om het oude postkaartje in te leveren en een nieuw postkaartje te halen. Het postkaartje is het 'toegangsbewijs' voor de post.

De opdrachten bij de posten zijn nogal verschillend van aard. Jullie stam kan waarschijnlijk niet alle posten afwerken. Werk je eigen ritme en probeer zoveel mogelijk posten af te werken.

3. Teamgeest en sportiviteit

Elke post geeft extra punten voor teamwerk, sportiviteit en goede teamgeest.

4. Het einde van het spel.

Als het spel aan het einde van de middag wordt afgefloten, kan de opdracht waar je mee bezig bent worden afgemaakt. Jullie stamleiders levert na afloop de scorekaart in bij Mozes (in de tent van Mozes).

5. De sleutelwoorden

Geef op de achterzijde van de scorekaart aan welke zin gevormd wordt door de sleutelwoorden. Dit levert 90 extra punten op.

**Heb je vragen..
ga dan naar
de tent van Mozes**

ost 1: Brand in tentenkamp

Situatie:

In het centrale kamp vlak bij het Tabernakel is brand uitgebroken. Als niet snel wordt ingegrepen slaat het vuur over naar het Tabernakel. Jullie stam is gevraagd om direct, zo veel mogelijk water daar naartoe te brengen.

Opdracht:

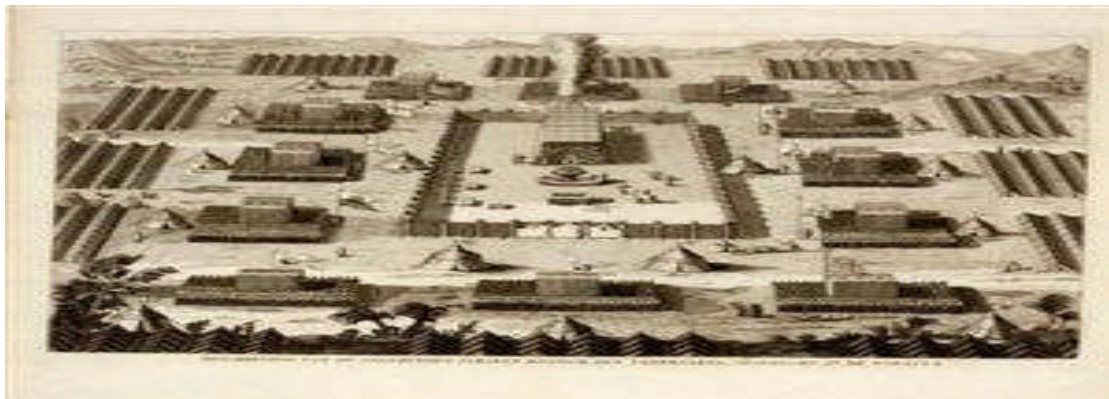
Ga staan achter de aangegeven lijn en wacht op het teken van de spelleider/ster. De emmer met water moet zo snel mogelijk op een speciale manier worden vervoerd: Tussen de benen doorgeven naar het stamlid dat met zijn/haar rug naar je toe, vlak voor je staat. De groepsleden vormen zo een slang en geven de emmer naar voren door (tussen de benen). Als je de emmer hebt doorgegeven ga dan zo snel mogelijk naar voren. Breng de emmer water op deze manier naar het eindpunt.

Punten:

1. De snelste stam krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15, etc.
2. Je krijgt 5 strafpunten voor elke streepje dat het water is gezakt. Een negatief aantal punten is nooit mogelijk.
3. Voor goed teamwerk en een goede teamgeest: maximaal 10 punten.

Tijd: Het spel mag niet meer (met uitleg erbij etc.) als 15 minuten duren. Het traject is ongeveer 70 meter lang.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) naar een envelop (1)



Benodigde materialen bij de post:

Een emmer met peilstreepjes aan de binnenzijde met watervaste viltstift. Zet de streepjes niet te dicht bij elkaar (ongeveer 5 cm). Een heel grote jerrycan met extra water (veel water gaat verloren). Vier haringen en twee stukjes touw, voor de begin en eindstreep.

Post 2: Jericho veroveren

Situatie:

Wanneer de 12 stammen het beloofde land intrekken is het bewoond door vijandige volken. Zij krijgen de opdracht de stad Jericho te veroveren. Om Jericho staan echter heel hoge muren. Het lijkt onmogelijk de stad te veroveren. Maar een engel vertelt Jozua, jullie leider, hoe jullie Jericho moeten veroveren. Je moet 6 dagen achter elkaar één keer per dag met de Ark om de stadsmuren lopen. Op de 7e dag krijg je de opdracht er 7 keer met de Ark omheen lopen. Daarna moeten jullie allemaal heel hard schreeuwen. Als je dat doet zullen de muren van Jericho instorten zodat je de stad kan veroveren.

Opdracht:

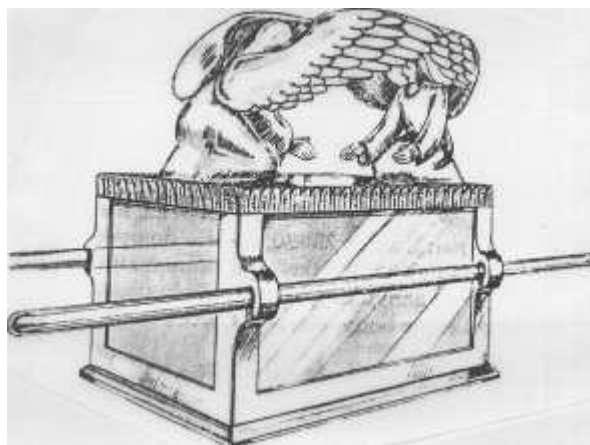
Loop 7 maal zo snel mogelijk met de Ark (bank) om het vierkant. Wissel na elke ronde 2 van de dragers **zonder** dat de Ark de grond raakt. Alle stamleden komen tenminste een keer aan de beurt. Als je zeven keer om Jericho hebt gelopen heel hard schreeuwen als teken dat de opdracht klaar is.

Punten:

1. De snelste stam krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15, etc.
2. Je krijgt 5 strafpunten voor elke keer dat de Ark de grond raakt. Een negatief aantal punten is niet mogelijk.
3. Voor goed teamwerk en leuke sfeer: maximaal 10 punten.

Tijd: Het spel mag niet meer (met uitleg erbij etc.) dan 15 minuten duren. Het spel moet inspannend zijn en mag ook niet te kort duren.

Sleutelwoord: De envelop met het sleutelwoord ligt in het midden van de stad. Nadat de muur is gevallen kan de stam de envelop gaan halen.



Benodigde materialen bij de post:

Een bank, 3 draagstokken die ofwel dwars onder de bank kunnen worden doorgestoken en/of met sisaltouw vast kunnen worden gesjord. Bij het kamp-huis zijn lange banken. Let erop dat de stokken sterk genoeg zijn. Vier haringen of stokken (recht op in de grond zetten met duidelijk zichtbare lintjes) om de hoektorens van Jericho aan te geven. Zet een vierkant uit van 40 bij 40 meter.

Post 3: Slaven in Egypte

Situatie:

Joseph de onderkoning van Egypte stierf. Er gaan vele jaren voorbij. De 12 stammen wonen heel lang in Egypte en krijgen veel kinderen. Een van de koningen van Egypte heeft een hekel aan jullie. Hij vindt dat er veel te veel Israëlieten zijn en is bang dat zij de macht zullen overnemen.

De koning maakt daarom slaven van jullie en dwingen jullie om heel hard te werken. Een van de taken die jullie krijgen is om water uit de Nijl te halen voor irrigatie van de akkers.

Opdracht:

De slaven brengen na elkaar en zo snel mogelijk het(zelfde) bekertje met water van de Nijl-emmer naar de lege Akker-emmer. De emmers staan ongeveer 20 meter uit elkaar. Het is een soort estafette, waarbij het bekertje wordt overgegeven. Jullie hebben 8 minuten de tijd.

Punten:

1. De stam die in 8 minuten het meeste water overbrengt krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15 enz.
2. Voor leuke aanmoediging, goed teamwerk en na afloop de rommel opruimen krijg je maximaal 10 extra punten.

Tijd: Het spel mag niet meer (met uitleg erbij etc.) dan 15 minuten duren.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) naar een envelop (3)



Benodigde materialen bij de post:

Twee grote emmers en een heel kleine plastic beker. Maatlat om te meten hoeveel water in de emmer bij de akker is overgebracht. Een grote jerrycan met extra water (veel water gaat verloren).

Post 4: Baby Mozes

Situatie:

Joseph de onderkoning van Egypte stierf. Er gaan vele jaren voorbij. De 12 stammen wonen heel lang in Egypte en krijgen veel kinderen. Een van de koningen van Egypte heeft een hekel aan jullie. Hij vindt dat er veel te veel Israëlieten zijn en is bang dat zij de macht zullen overnemen. De koning heeft daarom opdracht gegeven alle Israëlitische jongetjes te doden. Eén van de Israëlitische moeders, is bang dat ze haar baby Mozes zullen vinden en doden. Drie maanden lang verstopt zij haar baby. Jullie hebben gehoord dat de Egyptische soldaten morgenvroeg de buurt waar zij woont zullen binnenvallen.

Opdracht:

Baby Mozes moet onopvallend, midden in de nacht, naar de Nijl worden gebracht. Het is stikdonker en jullie moeten de weg vinden op jullie gevoel en daarbij vertrouwen op de influisteringen van de Geest. Twee stamleden moeten geblinddoekt, Mozes in het mandje langs de aangegeven route naar de Nijl brengen. Beide dragen één zijde van het mandje. Twee andere stamleden geven aanwijzingen (influisteringen...), elk aan één van de geblinddoekte stamleden. De dragers van het mandje moeten binnen de lijnen blijven en over de obstakels stappen. Alle stamleden dragen tenminste één keer Mozes naar de Nijl.

Punten:

1. Voor de tijd die gemiddeld door de teams gebruikt wordt om het traject af te leggen. Het snelste team 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Maximaal 10 punten voor goed teamwerk en leuke samenwerking.
3. Vijf strafpunten voor elke keer dat op of over de aangegeven lijnen wordt gestapt en als Mozes uit het mandje valt. Een negatief aantal punten kan niet.

Tijd: Maximaal 15 minuten, inclusief uitleg

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) naar een envelop (4)



Benodigde materialen bij de post:

Een wasmand, een dekentje, een pop of een beer. Twee theedoeken of iets anders waarmee je kan blinddoeken. Een flink stuk sisaltouw en haringen om de route te markeren. Maak de route ongeveer 2,5 meter breed, met bochten en ongeveer 50 meter lang. Enkele obstakels voor op de route zoals een tak, een stoel en een gespannen draad.

Post 5: Bonte avond in het tentenkamp.

Situatie:

De 12 stammen trekken 40 jaar door de woestijn en woonden in tenten. Voor wat afwisseling wordt er regelmatig een bonte avond georganiseerd waarop alle stammen wat opvoeren. De opdracht voor de komende bonte avond is om een klein toneelstukje op te voeren met hetzelfde onderwerp als het thema van de jeugdconferentie (toevallig he...).

Opdracht:

Jullie hebben 10 minuten de tijd om een toneelstukje of sketsje te bedenken en te oefenen. Het mag niet langer zijn dan 5 minuten. Voer het vervolgens op. Mozes heeft gevraagd of jullie toneelstukje opgenomen kan worden op video.

Punten:

1. Voor inhoud en originaliteit: maximaal 10 punten.
2. Voor het toneelspel: maximaal 10 punten.
3. Voor teamwerk en alle stamleden betrekken: maximaal 10 punten.

Tijd: Ongeveer 15 minuten: 10 minuten voor het instuderen en 5 minuten voor de uitvoering.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) naar de envelop (5)



Benodigde materialen bij de post:

Plaats waar voldoende licht is. Het moet er ook geheel droog zijn (bij of in kamphuis). Een videocamera en iemand die deze camera kan bedienen. Elektriciteit (of voldoende reserve batterijen).

Post 6: Beëlzebub

Situatie:

In Egypte leefden jullie als slaven. Nu jullie vrij zijn en door de woestijn trekken blijkt het ook nodig om jezelf te beschermen tegen aanvallen van andere volken. In elke stam wordt daarom getraind in hardlopen, uithoudingsvermogen, behendigheid en zelfverdediging. Eén van de oefeningen die daarvoor wordt gebruikt is Beëlzebub. Het wordt met twee stammen tegelijk gespeeld.

Opdracht:

Het spel wordt gespeeld door twee stammen. Kies uit de stammen één lid die in het midden van het aangegeven speelveld gaat staan. Alle andere stamleden staan aan één van de zijden van het speelveld. Het speelveld bestaat uit een vierkant van ongeveer 30 bij 30 meter.

Het stamlid dat in het midden staat roept hard Beëlzebub. Op dat teken lopen de andere stamleden (door het speelveld) naar de overzijde van het speelveld. Het stamlid dat in het midden staat moet andere stamleden pakken en van de grond tillen. Eenmaal van de grond getild, dan blijf je ook in het speelveld staan. Steeds als Beëlzebub geroepen wordt kan de groep weer proberen het speelveld over te steken. Het spel is voorbij als alle stamleden zijn opgetild. Het spel wordt tenminste 2 keer gespeeld, met een verschillende startende middenvelder.

Punten:

Beide spelende stammen krijgen gelijke puntenaantallen. Het gaat om samenwerking tussen de stammen.

1. Voor sportiviteit, goed teamwerk en sfeer, maximaal 30 punten.
2. Twee strafpunten als een stamlid onnodig ruw wordt gepakt, getackeld of gedropt na het optillen.

Tijd: Met uitleg mag voor dit onderdeel ongeveer 15 minuten worden genomen. Het spel wordt tenminste 2 maal gespeeld.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) naar de envelop (6)



Benodigde materialen bij de post:

Lang stuk sisaltouw. Vier haringen of piketpaaltjes voor de hoeken van het veld. Zorg ervoor dat de haringen of paaltjes goed in de grond zitten. (Een EHBO doos voor te wild spel....)

Post 7: De 9e Plaag

Situatie:

Daarna zeide de Here tot Mozes strek uw hand uit naar de hemel, opdat er duisternis zij in het land der Egyptenaren, zodat men de duisternis kan tasten. En er was gedurende 3 dagen een dikke duisternis in het land Egypte. Gedurende 3 dagen kon niemand een ander zien; noch van zijn plaats opstaan. Maar de Israëlieten hadden licht (Exodus 10: 21-29).

Opdracht:

Mozes weet dat het binnenkort drie dagen donker wordt en geeft opdracht aan de stammen om zo snel mogelijk vuur te leren maken. Jullie moeten zo snel mogelijk een vuurtje maken zodat het gespannen sisaltouw doorbrandt.

Punten:

1. Voor de snelste stam 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Voor teamwerk, eerlijke inventiviteit en de rotzooi opruimen: maximaal 10 punten.

Tijd: De tijd wordt gemeten tussen het beginnen met het bouwen van het vuur en het doorbranden van het sisaltouw.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) naar de envelop (7)



Benodigde materialen bij de post:

Voor elke groep een gelijk pakketje houtjes. Een bijl, een zakmes en enige doosjes lucifers. Twee piketpaaltjes en een stuk sisaltouw. Span het sisaltouwje steeds even strak op gelijke hoogte (ongeveer 30 cm). Een vuilniszak om na afloop de rommel in te doen. Iets om het vuur op te maken: bijvoorbeeld een metalen plaat(je) of 4 stoeptegels. Doe daar een flinke schep zand op om het vuur in te bouwen.

Post 8: Overwinning op Amalek

Situatie:

Het volk van Amalek trok op om Israel te vernietigen. Mozes zei tegen Jozua: Kies mannen uit om in het dal te vechten tegen Amalek. Ik zal op de heuveltop staan met Gods staf in mijn hand. En wanneer Mozes zijn staf boven zijn hoofd houdt winnen de Israëlieten. Maar als de staf Mozes te zwaar wordt en hij hem laat zakken begint Amalek te winnen. Leden van jullie stam zijn gevraagd Mozes te helpen, om de staf boven zijn hoofd te houden. Daarvoor moeten jullie nu oefenen om de spieren te oefenen en te testen.

Opdracht:

Alle stamleden moeten de staf van Mozes zoveel mogelijk keren boven hun hoofd drukken (staande vanuit de nek). Het totaal aantal keren dat jullie opdrukken, wordt gedeeld door het aantal stamleden. Zo ontstaat een gemiddelde. Er zijn twee staven, zodat steeds twee stamleden gelijk bezig zijn.

Punten:

1. Voor het gemiddeld hoogste aantal keren 30 punten, daarna 25, 20 enz.
2. Maximaal 10 punten voor teamgeest en effectieve aanmoediging.

Tijd: Ongeveer 15 minuten.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) om een envelop (8)



Benodigde materialen bij de post:

Twee stevige stokken met aan beide zijden een jute of stevige linnen zak met zand. Let erop dat het ook voor kleinere meisjes mogelijk is een paar keer op de drukken (niet te zwaar) en dat de sterksten niet te lang bezig zijn met opdrukken (niet te licht).

Post 9: Door de Schelfzee

Situatie:

De 12 stammen trekken onder leiding van Mozes uit Egypte naar het beloofde land. Toen de koning van Egypte hoorde dat de Israëlieten weggevlucht was zegt hij: Waarom hebben wij hen weggestuurd. Nu hebben wij geen slaven meer. Hij nam toen 600 strijdwagens en zette de achtervolging in. Hij haalt jullie bijna in terwijl jullie je kamp aan de Schelfzee hebben opgeslagen. De angst slaat toe. Sommigen zeggen tegen Mozes waarom heb je ons uit Egypte geleid om hier te sterven? Laten wij weer slaven worden van de Egyptenaren.

Maar Mozes heft zijn staf op en spltijt de zee, zodat jullie door het midden van de zee kunnen trekken.

Opdracht:

Loop met zoveel mogelijk leden van de stam op planken door de Schelfzee naar de overkant. De bodem van de zee is nog modderig en jullie moeten op de planken blijven. Dit is de enige veilige manier. Omdat de Egyptenaren achter jullie aan zitten moet je zo snel mogelijk oversteken. De afstand bedraagt ongeveer 50 meter.

Punten:

1. Voor de snelste stam 30 punten, daarna 25, 20, 15 enz.
2. Maximaal 10 punten voor goed teamwerk.
3. Strafpunten: 2 voor iedere keer dat er iets fout gaat (als iedereen er gelijk afvalt geldt dat voor een keer).

Tijd: Ongeveer 15 minuten.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) om een envelop (9)



Benodigde materialen bij de post:

Twee planken van 22mm dik en ongeveer 3 meter lang met schoenbanden erover heen (bijvoorbeeld gemaakt van oude fietsbanden). Als dat te ingewikkeld is om te maken, kunnen ook de planken zo worden gebruikt (doorschuiven en overstappen). Neem dan de planken iets breder. Twee stukken sisaltouw om het terrein aan te geven dat overgestoken moet worden.

Post 10: Kennis van de Toran

Situatie:

Nadat jullie generaties lang als slaven in Egypte hebben gewoond is jullie kennis van het evangelie heel erg slecht.

Mozes heeft daarom opdracht gegeven dat elke morgen om 6 uur seminarie moet worden gehouden. Het Oude Testament wordt (net zoals bij jullie dit jaar) bestudeerd.

Mozes wil de evangeliekennis van jullie stam testen en gelijk een sleutelwoord geven.

Opdracht:

Ligt bij de post. De aangegeven letters van de antwoorden vormen het sleutelwoord.

Punten:

1. Voor elk goed antwoord krijgen jullie 5 punten.
2. Voor teamwerk en samenwerken bij het oplossen van de vragen: maximaal 10 punten.

Tijd: Ongeveer 10 minuten.

Sleutelwoord: Heb je als je de vragen goed hebt opgelost.



Benodigde materialen bij de post:

Voor elke stam een test. Een paar potloden of balpennen.

Post 11: Water uit de Berg

Situatie:

Na vele dagen rondzwerven in de woestijn zijn de stammen en het vee steeds dorstiger geworden. Het is al drie dagen geleden dat jullie een beekje tegenkwamen. Alle watervorraden zijn op. Ten einde raad gaan jullie naar Mozes. Mozes vraagt raad aan de Heer en brengt de stammen naar een bergwand. Daar raakt hij met zijn staf de berg aan. Jullie zijn heel verbaasd dat er water uit de bergwand komt.

Opdracht:

Het spel wordt gespeeld met twee stammen. Aan beide zijden van de berg (lakens) staat een stam in een aangegeven (niet te groot) speelveld. Een van de stammen krijgt een ballon met water. Water is in de woestijn zeer kostbaar. Al het water moet daarom worden opgevangen. Als Mozes (de spelleider) met zijn staf de berg aanraakt begint het spel.

De stam die de ballon heeft, gooit deze over de berg zodat deze **in** het speelveld van de andere stam komt. De ballon moet worden opgevangen. Daarna wordt de ballon, na een teken van de staf van Mozes, weer terug gegooid. Voor elke keer dat de ballon gevangen wordt krijgt de stam punten. Het heen en weer gooien moet daarom zo snel mogelijk gaan.

Punten:

1. Voor elke keer dat de ballon wordt gevangen 1 punt.
2. Voor goede samenwerking en het betrekken van alle stamleden: maximaal 10 punten.
3. Eén strafpunt voor de stam die de ballon aan de andere zijde van de berg buiten het speelveld gooit.

Tijd: De speeltijd is voor alle stammen hetzelfde: 10 minuten

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) om een envelop (11)

Benodigde materialen bij de post:

Stevige ballonnen of stevige zakjes met water (als de verpakking niet stevig is heb je er een heleboel nodig!!!). Sisaltouw en haringen om de (niet te grote) speelvelden aan te geven. Veel lakens of dekens om de speelvelden visueel te scheiden. Iets om de lakens aan op te hangen. Zijn er twee bomen waartussen een touw kan worden gespannen, of is er een volleybalveld? Iets om de lakens of dekens mee vast te maken zodat ze blijven hangen, bijvoorbeeld wasknijpers. Houd er rekening mee dat het kan waaien en dat dan lakens die onder niet zijn vastgemaakt wegwaaien. Reken dat je voor het opzetten van het speelveld een uurtje nodig hebt.

Post 12: De Stenen Tafelen

Situatie:

Mozes is de berg Sinaï opgegaan om met de Heer te spreken. Hij blijft heel lang weg. Jullie worden ongeduldig als hij na enige weken nog niet terug is. Sommige leiders van stammen stellen voor een groot feest te organiseren en een Gouden Kalf te maken. In Egypte hebben jullie gezien dat volken daar beelden van kalven aanbaden.

Rond de aanbidding van het Gouden Kalf wordt een geweldig feest gebouwd. Op eens komt Mozes terug van de berg Sinaï. Met ontzetting ziet hij het Gouden Kalf en begrijpt dat de hoge wetten die hij op stenen tafelen heeft gekregen, buiten het bereik van de Israëlieten liggen. Met een grote zwaai gooit hij de tafelen weg en ze breken in 1000 stukken.

Opdracht:

Jullie stam moet oefenen in het ver weg gooien van de stenen tafelen. Als je je net zo kwaad maakt als Mozes zal je heel ver kunnen gooien. Het veld voor je is verdeeld in verschillende delen. Hoe verder weg hoe meer punten je krijgt. Er zijn 4 gebieden. Voor een steen in het eerste gebied krijg je 10 punten, voor het gebied daaraan grenzend 20 punten, daarna 30 punten en tenslotte 40 punten. Voor stenen die buiten het aangegeven gebied landen krijg je geen punten. Elk stamlid mag twee maal gooien. Alle stamleden blijven achter de gooiër staan.

Punten:

1. De punten van de twee worpen van de stamleden worden opgeteld en gedeeld door het aantal worpen.
2. Voor teamgeest en effectieve aanmoediging: maximaal 10 punten

Tijd: Alle leden van de stam mogen een keer oefenen en daarna wordt twee maal 'voor echt' gegooid.

Sleutelwoord: Vraag de post (na afloop van het spel) om een envelop (12)



Benodigde materialen bij de post:

Veel sisaltouw en haringen voor het uitzetten van de **taartpunt** waarin gegooid moet worden. De taartpunt, over dwars, voorzien van 3 lijnen. Een worp verder dan de 3e lijn, krijgt 40 punten. Let op: maak de taartpunt niet te breed en zoek een plaats uit de buurt van de andere posten. Een straatklinker.

Post 13: Vliegende Vurige Slangen

Situatie:

In de kampen van de stammen vliegen opeens vreemde insecten die op een heel gemene manier bijten. Het lijken wel vliegende slangen. Iedereen die gebeten wordt, krijgt brandende koorts. Verschillende stamleden liggen bewusteloos van de koorts op bed en een paar zijn al gestorven. Omdat steeds meer stamleden ziek worden van de Vliegende Vurige Slangen gaan jullie naar Mozes. Mozes zet zijn staf middenin het kamp en zegt: Laat iedereen die wil genezen hier naartoe komen. Je hoeft alleen naar mijn staf te kijken en dan genees je. Veel zieke Israëlieten doen het en genezen. Er zijn echter ook stamleden die er niet in geloven. Zoiets kan toch niet werken. Nephi schrijft hier over: Wegens de eenvoud van het redmiddel stierven er velen.

Opdracht:

Het spel wordt gespeeld door twee stammen. Het speelveld stelt het tentenkamp voor, waar vliegende vurige slangen zitten. De twee stammen spelen afwisselend voor de vliegende slangen die twee aan twee, boven de voet aan elkaar gebonden zijn. De andere groep moet zoveel mogelijk keren door het speelveld zien te komen, zonder door de vliegende slangen te worden aangeraakt. Je mag pas lopen als alle stamleden aan de overkant zijn en de spelleider een signaal geeft. De speeltijd is twee maal 5 minuten.



Punten:

1. Voor elke stamlid dat niet aangeraakt door het tentenkamp komt één punt. Het totaal aantal punten na afloop delen door het aantal stamleden.
2. Voor teamgeest, samenwerking en sportiviteit: maximaal 10 punten.

Tijd: Speeltijd twee maal 5 minuten. Inclusief uitleg 15 minuten.

Sleutelwoord: Vraag de post na afloop van het spel om een envelop (13)

Benodigde materialen bij de post:

Sisaltouw en haringen (piketpaaltjes) om het speelveld uit te zetten. Drie oude dassen om de voeten aan elkaar te binden. Maak het veld ongeveer 20 meter breed en 40 meter lang.

Stammen – Score – Kaart

Stam

Post	Punten	Paraaf	Sleutelwoord
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

**De stam neemt het formulier steeds mee naar de volgende post
Alleen door post invullen. Zorg ervoor dat je STAMPioen wordt !!**

**Carlo Bos
Versie: 15-6-2007**

