

# Pinksterspel - Vuurvangers

<b>Thema</b>	Op zoek naar licht
<b>Leeftijd</b>	10 tot 16 jaar
<b>Aantal spelers</b>	15 tot ... spelers
<b>Duur</b>	90 minuten
<b>Aantal groepen</b>	2-10
<b>Terrein</b>	Buiten - Bosspel - Stad/dorp – Plein
<b>Soort</b>	Themaspelen
<b>Intensiteit</b>	Matig – Zwaar

## Inleiding:

Het verhaal van Pinksteren begint helemaal niet zo leuk. Enkele duizenden jaren geleden verloor een groep vrienden een lid van deze groep. Deze persoon was iemand die altijd klaar stond voor iedereen met raad en daad. Hij luisterde naar hen en bleef tot laat op de avond met hen babbelen. Ze beleefden veel avonturen en er stonden er nog meer te gebeuren. De vrienden hadden verdriet, voor hen was de wereld heel donker en koud. Alsof alle hoop en plezier samen met hun vriend verdwenen was.

Na een bepaalde tijd kwam er tussen al dat donker soms een klein lichtpuntje. Zo kwamen ze soms op plaatsen waar ze avonturen met hun vriend hadden beleefd, hoewel het nog altijd pijn deed was er ook al plaats voor een klein lachje. Op steeds meer plaatsen werden ze herinnerd aan het goede en leuke wat ze samen hadden gedaan. Soms kwamen ze zelfs mensen tegen die heel hard op hem leken, niet van uiterlijk maar zijn manier van doen, van spreken en van plezier maken. Hij was niet gestorven, hij leeft verder in alle vrienden en in andere mensen. Het verhaal weerspiegelt hoe een persoon van klein lichtpuntje naar een laaiend vuur kan groeien en zo verder leeft in anderen. Pinksteren is dan ook het feest van het vuur.

**DOEL:** Misschien lukt ons dit ook: van een klein lichtpunt naar een laaiend vuur groeien?

## Speluitleg:

### Spelelement 1: Het vuur verzamelen

Per familie van 5 leden laat je jouw talenten zien aan verschillende vuurmensen. Als je talenten groot genoeg zijn of je hebt hen overdonderd met jouw talenten, dan voorzien de vuurmensen jullie met kleine vuurbundels (Lucifers).

Elke familie heeft een eigen huis (kampplaats) waar de vuurbundels worden bewaard.

Onderweg van de vuurmensen naar het familiehuis ben je niet veilig en kan het tot een duel komen tussen de verschillende families. Bij het verliezen van een duel verlies je 1 vuurbundel.

Het duel kan op verschillende manieren plaatsvinden:

- Duel kracht: Vuur, vonk, rook: variatie op blad steen schaar.
- Duel water: Wanneer je door water van de waterspuwers wordt getroffen is er 1 vuurbundel verloren.

### Vuurmens 1: De vuurdrager

De vuurdrager heeft zijn naam niet gestolen. Zijn/haar taak is het om vuur door te verplaatsen van een bepaalde plaats naar een andere en dit tijdens alle weersomstandigheden.

De vuurdrager wil dus zeker weten dat je het vuur met alle voorzichtigheid kan dragen.

Talenten die je moet laten zien:

- Verplaatsen van een object van de ene naar de andere plaats, overbrug verschillende obstakels. Bijvoorbeeld: met een lepel en knikker een parcours wandelen zonder dat de knikker van de lepel valt.
- Laat een object een afstand overbruggen zonder dat deze in de dieperik valt. Bijvoorbeeld: maak een vierkant met een zijde van 1.5 m. 2 leden staan elke aan een overstaande zijde van dit vierkant. Laat hen een voorwerp doorgeven zonder een voet te zetten in het vierkant.

*Beloning: 5 vuurbundels*

### Vuurmens 2: De vonkenvanger

De vonkenvanger heeft een ongelooflijk vangtalent. Hij/zij verwacht dit ook van jullie familie.

Vangen is een kunst, tijd om deze eens te testen.

- Sta met je rug naar de vonkenvanger, deze zal verschillende objecten over het hoofd van de vanger gooien. Zorg dat je ze niet laat vallen.
- Ga met een medefamilielid in een hoepel staan. Verplaats jullie over het domein en vang zoveel mogelijk voorwerpen die uit de lucht zullen vallen.

*Beloning: 5 vuurbundels*

### Vuurmens 3: De vuurspuwers

De vuurspuwer is een waaghals. Hij/zij spuwt dan ook met vuur naar alles en iedereen. Hij/zij heeft de kracht om alles te breken of te maken.

- Raak met een katapult verschillende objecten op een bepaalde afstand.
- Gooi een voorwerp in een roos. Voorbeeld ballen in een emmer, pijltjes op een bord ...

*Beloning: 5 vuurbundels*

### Vuurmens 4: De vuurwaaiers

En tot slot hebben we nog de vuurwaaiers. Zij waaien elk op hun manier het vuur aan.

- Speel met 2 families tegen elkaar. Maak met stevige objecten een parcours op een tafel of glad oppervlak. Blaas om ter snelst een balletje doorheen dit parcours.
- Probeer zonder het voorwerp aan te raken het voorwerp te laten verplaatsen.

*Beloning: 5 vuurbundels*

### **Spelelement 2: Beschermen van de vuurbundels.**

Naast het verzamelen van het vuur is het bewaken en beschermen van het vuur ook een belangrijk

aspect. De vuurbewakers vragen 2 vuurbundels in ruil voor hun kennis van het vuur. Bij hem/haar kan je verschillende materialen vinden om je vuurbundels te beschermen tegen het water.

De vuurbewakers maken een prijslijst voor de verschillende voorwerpen (bijvoorbeeld kosteloos-waardevol-materiaal) met sprongen van 2 vuurbundels waarmee de families aan de slag kunnen gaan om hun vuurbundels te beschermen tegen aanvallen van de waterspuwers.

### Spelelement 3: Waterspuwers

De waterspuwers hebben als enige doel om zoveel mogelijk vuurbundels te laten doven. Zij hebben verschillende waterelementen (waterpistolen, waterballonnen, bekers met water, ...). Wanneer een familielid wordt geraakt door water zal er 1 vuurbundel doven en niet meer aangaan. Er wordt 1 vuurbundel afgegeven aan de waterspuwers.

*Deze functie kan je perfect aan de groepsleden zelf geven. Zo kan je bijvoorbeeld per team twee hoedjes voorzien voor 2 waterspuwers. Ook de leiding kan deze functie opnemen.*

### Speleinde: Vurige boodschap

Elke familie verkondigt zijn vurige boodschap. Plaats de lucifers per familie in klei of zand. Plaats deze niet lukraak maar maak er een woord van of een zin. Zorg dat alle kopjes van de lucifers dichtbij elkaar komen te staan zodat ze elkaar kunnen aansteken. Ga met je leden in een ruime kring staan rond de plaats waar de woorden zijn gevormd.

Steek met één lucifer de eerste in rij aan en kijk hoe het vurig woord tot leven komt.

## Materiaal

- Vuurbundels bijvoorbeeld lucifers
- Kosteloos-waardevol-Materiaal: voor het beschermen van de vuurbundels
- Materialen die je nodig hebt voor de opdrachten. Kies je de voorgestelde opdrachten: lepels, knikkers, materiaal voor een parcours te maken, stoepkrijt, kurken om te gooien, katapult, voorwerpen om omver te schieten, hoepels of fietsbanden, ballen en emmers
- Familie specifieke eigenschappen bijvoorbeeld: iedereen een bepaalde kleur schmink/verf. Gekleurde linten, ...
- Voorwerpen om water te vervoeren en af te schieten: spuitjes, waterballonnen, blaaspijpen, waterpistolen, ....