

God bevrijdt! - (6) Het grote escapespel

Het grote escapespel

Introductie op het thema

Voorbereiding

Benodigdheden:

- Bijbel
- [Opdrachtkaartjes](#)
- plastic bak met zand
- takje/stukje hout
- Twee magneetjes
- Touw
- Plakband
- Klein slotje met sleutel
- Volle wc of keukenrol
- [Bijlage](#) voor opdracht 2 voor A3 papier of de [bijlage](#) voor A4 papier.
- Kistje of tas met rits
- Papier en pen
- Envelop
- [Bijlage](#) van de brief voor opdracht 4
- 10 ballonnen
- [Bijlage](#) rebus voor opdracht 5

Uitleg Escapespel

Het escapespel neemt de kinderen mee in de manieren waarop God bevrijdt in de Bijbel, wat ze de afgelopen bijeenkomsten hebben ontdekt. De kinderen voeren de opdrachten in principe in de volgorde van 1 t/m 5 uit, maar dit moeten ze zelf bedenken. Het is namelijk de volgorde van de bijeenkomsten en hoe de verhalen in de Bijbel voorkomen.

Opdracht 4 t/m 6 kunnen eventueel al eerder uitgevoerd worden, maar opdracht 1 t/m 3 moeten ze wel in die volgorde achter elkaar doen. Maak hier een keuze in met wat je de kinderen toelaat.

Kijk per opdracht bij het kopje 'voorbereiding' wat je hiervoor moet doen.

God bevrijdt! - (6) Het grote escapespel

Opdracht 1: Israëlieten uit Egypte

Vorbereiding

Maak een soort hengel van een stok/tak met een touwtje. Maak aan het uiteinde van het touwtje een magneetje. Het touwtje van de hengel moet minimaal 30 cm zijn.

Leg de hengel in het midden van een (plastic) bak. Vul deze bak daarna met zand zodat de hengel onder het zand begraven raakt. Leg het [opdrachtkaartje](#) bij de bak.



Optioneel: hebben jullie een zandbak in de buurt van de kerk? Dan kunnen jullie de hengel natuurlijk ook in de zandbak verstopten en het escapespel hier buiten laten beginnen. De rest van het escapespel kan eventueel ook buiten gespeeld worden.

Opdracht voor de kinderen

In de eerste bijeenkomst hebben we gehoord hoe God de Israëlieten bevrijdt uit Egypte. God geeft Mozes de opdracht om de Israëlieten te leiden bij deze bevrijding. Lees met elkaar Exodus 14: 15-21. Wat deed God met het water? Dus...

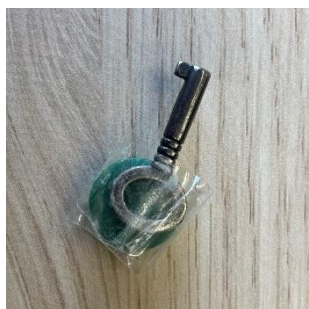
Oplossing

Als de kinderen het zand 'splijten' vinden ze daar de hengel met de magneet. Deze nemen ze mee naar de volgende opdracht.

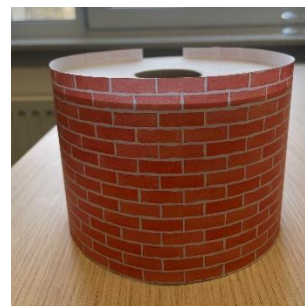
Opdracht 2: Jozef zit onterecht in de gevangenis

Vorbereiding

- Gebruik een volle wc-rol. Wil je een grotere uitdaging voor de kinderen? Gebruik dan een volle keukenrol. Met de wc/keuken rol beeld je de put van Jozef uit.
- Print deze [bijlage](#) op A3 papier uit, of deze [bijlage](#) op A4 papier. Dit is de muur van de put.
- Wikkel de afbeelding van de muur om de wc/keukenrol.



- Maak het slotje van de volgende opdracht dicht en plak een magneetje aan het sleuteltje.



God bevrijdt! - (6) Het grote escapespel

- Leg deze met het magneetje omhoog op de tafel en zet de wc/keuken rol er overheen
- Probeer het systeem uit. Krijg je met de hengel de sleutel uit de put? Leg alles daarna weer terug.
- Leg het [opdrachtkaartje](#) bij de put.



Optioneel: hebben jullie een diep gat of put-achtig iets in de buurt van de kerk? Dan kunnen jullie de sleutel met het magneetje eraan vast geplakt ook hierin leggen. Dan moet je natuurlijk ook een langere hengel maken en de regel geven dat de kinderen niet zelf in de put mogen springen.

Opdracht voor de kinderen

In de tweede bijeenkomst hebben we gehoord over hoe Jozef onterecht in de gevangenis komt omdat de vrouw van de Farao hem vals beschuldigd. God bevrijdt hem uit de gevangenis. Maar hoe is Jozef bij de Farao terecht gekomen? Lees met elkaar Genesis 37:18-30. De put staat vast, die kunnen jullie niet bewegen. Maar jullie kunnen net als de handelaars iets uit de put trekken. Dit voorwerp heb je nodig voor de volgende opdracht!

Oplossing

Met de hengel kunnen de kinderen de sleutel uit de put vissen. Met deze sleutel gaan ze naar de volgende opdracht.

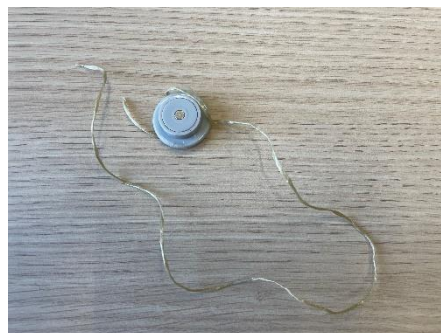
Opdracht 3: Simson en verleidingen

Voorbereiding

- Stop in een kistje of vakje van een tas gekleurde snoepjes. Het is het meest hygiënisch om verpakte snoepjes te doen, bijvoorbeeld paaseitjes. Zorg dat er maar zes rode snoepjes in zitten.

- Schrijf in het klein op vier verschillende papiertjes het volgende:

Rechters
hoofdstuk 16
vers 6 tot 9
min het aantal rode snoepjes



Rol de papiertjes klein op of maak er een propje van. Mix de papiertjes door de snoepjes heen.

- Stop het [opdrachtkaartje](#) erbij in de kist/tas.

God bevrijdt! - (6) Het grote escapespel

- Sluit dit af met een slotje met een sleutel eraan. Een vakje van een tas kun je afsluiten door twee ritstrekkingen aan elkaar vast te maken met het slotje. De sleutel heb je nodig in de voorbereiding van opdracht 2.

Opdracht voor de kinderen

De kinderen hebben de sleutel uit de vorige opdracht en kunnen daarmee het slotje openen. De opdracht zit expres pas in de kist/tas, want kunnen ze de verleiding weerstaan om de snoepjes niet op te eten?

In de derde bijeenkomst hebben we gehoord over hoe Delila Simson verleidt.

Hebben jullie de verleiding weten te weerstaan?

Oplossing

De kinderen vinden de 4 briefjes en kunnen daarop lezen waar ze moeten zoeken. In Rechters hoofdstuk 16 vers 7 staat het volgende: *Simson antwoordde: 'Als ik vastgebonden word met zeven sterke koorden, dan ben ik net zo zwak als ieder ander mens.'*

Ze vinden dus het getal 7. Dit doen ze $6 = 1$. Het eerste cijfer van de code is 1.

Opdracht 4: Judeeërs in ballingschap

Voorbereiding

LET OP: bij deze opdracht moet je zelf voor postbode spelen. Lukt dit niet? Dan kun je de envelop al klaarleggen.

Vul in de [bijlage](#) de naam en gegevens van jullie kerk rechtsboven in en print hem uit. Stop de brief in een envelop en schrijf op de envelop: Aan de Judeeërs in Babel en [de naam van jullie groep].

Als de kinderen net klaar zijn met de derde opdracht, kom je als 'postbode' met de post. Je geeft de brief aan de kinderen.

Opdracht voor de kinderen

De kinderen lezen de brief. Als ze de blauwgekleurde letters achter elkaar zetten, krijg je een zin die het tweede cijfer van de code geeft.

Oplossing

Als de kinderen de blauwgekleurde letters achter elkaar zetten, krijgen ze de zin: 'Het tweede cijfer van de code is drie'.

God bevrijdt! - (6) Het grote escapespel

Opdracht 5: Jezus' missie

Vorbereiding

Print de [bijlage](#) uit. Knip de verschillende onderdelen/woorden van de Rebus uit. Vouw ze zo klein mogelijk op. Stop de papiertjes afzonderlijk in 10 ballonnen. Blaas de ballonnen op en knoop ze dicht. Waarschuw de kinderen van te voren, de ballonnen gaan knappen. Als ze dit niet fijn vinden kunnen ze even de ruimte uit.

Opdracht voor de kinderen

Jezus bevrijdt! Kennen jullie de Bijbeltekst nog? *God heeft mij gestuurd om aan arme mensen het goede nieuws te vertellen. En om tegen gevangenen te zeggen dat ze weer vrij zijn. Om blinden te vertellen dat ze weer zullen zien. En om mensen die het moeilijk hebben, te helpen.* Hij vraagt ook ons om mee te werken aan Zijn missie. Bevrijd de ballonnen en los de rebus op.

Oplossing

In de ballonnen zitten alle woorden van de rebus. Als de kinderen de rebus oplossen en de woorden in de goede volgorde leggen krijgen ze de zin: 'Jezus redt! Het laatste cijfer van de code is acht.'