

Op weg naar het beloofde land

Een bordspel voor Pasen, te maken in de veertigdagentijd.

Het maken van het spel:

- Elke zondag in de veertigdagentijd maken we 8 vakken (=dagen) van het bordspel.
(Als we op Palmzondag ook aan het project werken, kunnen we elke week 6-7 dagen maken)
- De kinderen tekenen een voorstelling bij de tekst op een van de vakken en kleuren deze.
- Als er meer kinderen zijn die hetzelfde tafereel willen tekenen (of als er meer kinderen zijn dan 8), maken zij de tekening op een afdruk van het vak zonder nummer (het vak met de keuzevakjes). Ze bepalen zelf welke opdracht moet worden uitgevoerd door een van de keuzevakjes aan te kruisen. Deze extra tekeningen worden **naast** het genummerde vak geplakt, loodrecht op de looprichting.
- Plak de vakken achter elkaar als een slingerweg.

Spelregels

- Elke deelnemer ontvangt 10 snoepjes (paaseitjes) en een pion
- Er is een pot (het beloofde land)
- Elke ronde gooit iedere deelnemer met een dobbelsteen en verplaatst zijn pion het aantal dagen (vakjes) dat hij gegooid heeft.
- **Als er op de dag waarop de speler komt een gekleurde tekening is gemaakt**, voert de speler de opdracht uit die bij die dag staat, anders gebeurt er niets.
- Komt een speler op een dag die bestaat uit een reeks vakken naast elkaar, dan wordt een tweede maal met de dobbelsteen gegooid en loopt de pion van links naar rechts (en zonodig weer terug). Hij voert de opdracht uit bij het vak waarop hij uitkomt. De volgende ronde gaat hij direct verder over de genummerde vakken.
- Als je door een opdracht op een dag komt, mag je kiezen of je de opdracht uitvoert of niet, behalve als je in het Beloofde Land aankomt, dan moet je de opdracht uitvoeren.
- De eerste speler die in het beloofde land aankomt (of verder) heeft gewonnen.

- Sla een beurt over
- Wacht tot je 6 gooit
- Ga 5 dagen terug

- Gooi een keer extra
- Ga het gegooide aantal dagen verder
- Ga 5 dagen verder

1

Het volk van Israël moet als slaven zwoegen bij
het bouwen aan de piramides van Egypte

**Wacht hier tot je 6 gooit of
tot iemand Mozes wordt en je bevrijdt**

2

De Egyptenaren gooien alle Joodse
babyjongetjes in de Nijl,
maar Mozes' moeder houdt hem verborgen.

**Je hebt geluk en krijgt een dag
voorsprong op alle anderen:
ga staan op de dag vlak voor de koploper**

3

Mozes' moeder legt baby Mozes in een rieten mandje in de Nijl

Je mag pas verder als een prins(es) je uit het water haalt of als je 1 gooit

4

Mozes' zus ziet dat de Egyptische prinses
Mozes vindt en uit het water haalt

**Mozes is gered! Gooi een keer extra
Als er iemand bij dag 3 wacht,
mag die weer meedoen.**

5

Mozes woont in het paleis van de farao en
groeit op als prins

**Alle spelers een dag achteruit
jij een dag vooruit.**

6

Mozes ziet hoe een Egyptische man een Joodse slaaf afranselt en hij doodt de Egyptenaar

**Mozes komt op voor zijn volk:
iedereen een dag vooruit!**

7

Mozes vlucht naar het buitenland en wordt herder

Je hebt rust nodig en slaat een beurt over

8

Mozes ziet het braambos in brand staan
zonder dat het opbrandt;
hij hoort de stem van God

**Je moet nadenken
en gaat een stap (dag) terug**

9

Mozes gooit zijn staf op de grond en die wordt
een slang

**Gooi je dobbelsteen op de grond
en ga het gegooide aantal dagen verder**

10

Mozes en zijn broer Aäron gaan naar de farao

Ga met iemand naar keuze naar dag 11

11

Mozes en de tovenaars gooien hun stokken op de grond, deze worden slangen en Mozes' slang eet die van de tovenaars op.

**De farao wordt boos en legt straf op:
allemaal 1 dag terug!**

12

De eerste plaag: het water van de Nijl wordt
bloed

**De farao luistert niet:
wacht tot je 2 gooit**

13

De tweede plaag: overal zitten kikkers, zelfs in de pannen en in het bed

**De farao schrikt:
ga een dag verder**

14

De derde plaag: de mensen worden gek van het
gezoem van duizenden muggen

**De farao luistert niet:
wacht tot je 3 gooit of bevrijd wordt**

15

De vierde plaag: iedereen wordt geprikt door
duizenden steekvliegen

**De farao schrikt erg:
ga twee dagen verder**

16

De vijfde plaag: koeien, paarden en varkens
gaan dood door de veepest

**De farao luistert niet:
wacht tot je 4 gooit of bevrijd wordt**

17

De zesde plaag: iedereen krijgt vreselijke
zweren

**De farao schrikt vreselijk:
iedereen mag 1 dag verder**

18

De zevende plaag: alles wordt vernield door
buien met enorme hagelstenen

**De farao wil niet luisteren:
wacht tot je 5 gooit of bevrijd wordt**

19

De achtste plaag: miljoenen sprinkhanen vreten
alles op wat er groeit

**De farao schrikt:
je mag nog een keer gooien**

20

De negende plaag: het hele land is in duisternis gehuld

Omdat het zo donker is kan iedereen ongemerkt een dag verder

21

De tiende plaag: in alle huizen gaat de oudste zoon dood, behalve bij de Joden, die hun deurpost hebben ingesmeerd met bloed van een lam; de Joden staan te eten, klaar voor vertrek.

**Het spel stopt tot iemand 1 gooit:
die mag naar de volgende dag
en wordt Mozes**

22

Hier zie je Mozes,
de leider van het Joodse volk

**Je bent Mozes en iedereen volgt je:
de speler die het verst is gekomen
gaat op 21 staan, de op een na verste
speler op 20, en zo maar door, ook de
mensen die vast zitten
of bevrijd moeten worden**

23

Het Joodse volk trekt lopend weg, achtervolgd door de soldaten van de farao met paarden en strijdagens.

**De soldaten halen in:
allemaal een dag terug**

24

Mozes strekt zijn staf uit over de Rode zee en
die wijkt uiteen

Een wonder: allemaal 2 dagen vooruit!

25

Het Joodse volk trekt door de zee die als een
muur links en rechts van hen oprijst

Gooi nogmaals

26

Nauwelijks is het volk van Israël aan de overkant gekomen, of de zee spoelt terug, over de Egyptische soldaten die verdrinken in de golven

**Van de achtervolging bevrijd:
sla een beurt over om te feesten**

27

Na een paar dagen in de woestijn krijgen de Joden honger en dromen van het eten dat ze in Egypte kregen, ze verlangen haast terug.

Wacht hier op eten of drinken

28

Mozes slaat met zijn staf water uit de rotsen
voor de dorstige mensen

**Je mag een eitje eten
Iedereen die wacht op eten of drinken
mag verder**

29

God trekt overdag als een rookwolk voor hen
uit, 's nachts als een vuurkolom

Volg hem en ga een dag verder

30

Het heeft manna geregend, d grond is bezaaid
met kleine korreltjes die de uitgehongerde
mensen gretig oprapen en eten

Je mag een eitje opeten
Iedereen levert een eitje voor de pot
Iedereen die wacht op eten of drinken
mag verder

31

Kwakkels vliegen over de woestijn en vallen
dood uit de lucht.

Ze worden gebraden en opgegeten.

**Je mag een eitje opeten
Iedereen levert een eitje voor de pot
Iedereen die wacht op eten of drinken
mag verder**

32

De Joden voeren oorlog met de Amelekieten.
Zolang Mozes zijn staf omhoog houdt, winnen
de Joden. Aäron ondersteunt zijn arm.

**Mozes is bekaf
sla een beurt over**

33

Mozes gaat de berg Horeb op en spreekt met God. God geeft hem een lange reeks adviezen en voorschriften.

Gooi een keer extra

34

De mensen zamelen goud in om er een kaf van te maken.

Iedereen een eitje inleveren voor de pot

35

Mozes komt de berg af en ziet dat de mensen
dansen om een goden kalf, hun afgod!

**Alle spelers moeten een dag terug,
behalve jij**

36

Mozes is woedend en slaat het gouden kalf kapot.

Iedereen is 2 eitjes aan de pot kwijt
(ook jij)

37

Mozes gaat voor de tweede maal de berg op

Je mag tweemaal gooien

38

Hij ontvangt de tien geboden, gegraveerd in twee grote platte stenen, de stenen tafelen.

**God zorgt voor zijn volk:
iedereen een dag verder**

De stenen tafelen worden bewaard in de Ark,
een prachtige kist met draagstangen,
versierd met goud en houtsnijwerk.

**Het bouwen van de Ark kost
iedereen een eitje**

40

Na veertig jaar zwerven ziet Mozes in de verte
het beloofde land en gaat dood.

**Van verdriet levert iedereen levert al zijn
eitjes in bij de pot**

De winnaar deelt alle eitjes in de pot natuurlijk met iedereen!

Het belooft
winnaar

De pionnen: knip verticale stroken, vouw ze dubbel en vouw de uiteinden terug, zodat ze blijven staan. Lijm de rug op de voorkant voor meer stevigheid. Zet op de achterkant de naam van de speler. Maak desgewenst meer printjes als er meer spelers zijn.

						