

Naam: Godenspel
Type: Buitenspel

Aantal deelnemers : minimaal 9
Aantal leiders : minimum 5
Duur spel : 60 tot 90 minuten

Omschrijving

Dit spel is ontworpen voor een Romeins themakamp en concentreert zich op de Romeinse goden. In dit spel zijn er 3 teams, deze vertegenwoordigen elk een Romeinse familie (Julii, Scipii en Brutii). Het doel van deze families is een tempel te bouwen zodat zij de goden kunnen vereren. In dit spel worden de volgende Romeinse goden betrokken:

Jupiter	oppergod	Goud
Diana	god van de jacht.	Jachttrofeeën
Mercurius	god van de handel	Geld
Ceres	god van de landbouw	Graan
Mars	god van de oorlog	Oorlogsbuit
Bachus	god van de wijn	Wijn

Alle families hebben een tempel aan het begin van het spel, maar een god is pas vertegenwoordigd in een tempel als er genoeg offers (6 per godheid) gebracht zijn. Uiteindelijk is het de bedoeling dat er alle goden vertegenwoordigd zijn in de tempel. Iedere godheid eist een specifiek offer. Zo kan de godin van de Jacht, Diana, alleen aangetrokken worden door het offeren van 6 Jachttrofeeën.

De offerwaar kan gevonden worden op vaste plaatsen in het vijandig gebied over de grens van het Romeinse rijk. Sommige offerwaar is dichtbij de grens te vinden en is daarom relatief makkelijk te verkrijgen. Terwijl andere offerwaar ver over de grens ligt en bovendien zwaar bewaakt is. De verder de families de grens over moeten, de groter de kans dat zij aangevallen worden door barbaren en andere onvriendelijke figuren.

De familie die het eerst alle goden vertegenwoordigd heeft in hun tempel heeft het spel gewonnen. Indien geen enkele familie alle goden vertegenwoordigd heeft in het spel, dan is de familie met de meeste vertegenwoordigde goden in hun tempel de winnaar.

Spelverloop

De kinderen worden onderverdeeld in 3 groepen, deze staan voor de 3 families. Elke familie krijgt een tempel toegewezen, deze wordt vertegenwoordigd door piepschuim in de vorm van een tempel. De tempels staan bij elkaar op een neutrale plek op het speelveld. Bij de tempels zit een leider die de offers aanneemt en de godenvlaggetjes uitdeelt (uitleg zie verderop).

Het spel speelt zich grotendeels af in het bos, dat in dit geval het gebied buiten het Romeinse rijk voorstelt. Hier kunnen de spelers offerwaar voor hun team verzamelen, die zij dan vervolgens in kunnen leveren bij de centrale post zodra ze 6 dezelfde verzameld hebben. De locatie van de offers is duidelijk aangegeven, de aandacht gaat dus niet uit naar het zoeken maar eerder naar het ontwijken van de tikkers.

Een aantal leiders zullen proberen de 'Romeinse indringers' te tikken. Indien iemand getikt wordt dan moet hij of zij 3 minuten straftijd uitzitten op de centrale plek (waar ook de tempels zich bevinden). In het begin van het spelgebied zijn er nog relatief weinig tikkers, de offerwaar is hier dus relatief makkelijk te verkrijgen. Verderop in het spelbos wordt de offerwaar beter bewaakt. Sommige offerwaar is echter alleen in het beter bewaakte gedeelte te vinden. Zodoende moeten de teams dus uiteindelijk altijd dit gebied in als ze het spel willen winnen.

Als een groep 6 dezelfde offers inlevert vertegenwoordigd hun tempel een godheid. Dit wordt uitgebeeld aan de hand van een vlaggetje van de godheid in kwestie, dat op de tempel geprikt wordt. Per godheid zijn er 2 vlaggetjes, dat betekend dat godheden maar in 2 tempels vertegenwoordigd kunnen worden en dat een 3^e team dus buiten de boot valt als zij ook 6x de betreffende offerwaar verzameld hebben.

Winnen van spel

- Een team heeft gewonnen als alle goden in het spel vertegenwoordigd zijn in hun tempel.
- Indien de speltijd afgelopen is, dan wint het team met de tempel die op dat moment de meeste goden vertegenwoordigd.

Spelregels

- Spelers mogen slechts 1 offerwaar-kaartje tegelijk inleveren, bij verdenking van vals spel wordt het kaartje ingenomen en opnieuw in het spel gebracht.
- Spelers mogen offerwaar in veiligheid brengen door deze alvast in te leveren. De leider op de centrale post houdt dan de kaartjes vast totdat er 6 verzameld zijn om deze in te ruilen tegen een godheidvlaggetje.
- Tikkers mogen niet campen (continu in de buurt blijven) bij de locaties waar de offerwaar verzameld kan worden.
- Tikkers mogen niet dichterbij dan 15m in de buurt van de offerwaar -distributiepunten komen.
- Ook op het centrale punt mag niet getikt worden.
- Indien een Romein getikt wordt dan moet deze een straftijd uitzitten van 3 minuten.
- Spelers mogen niet onnodig blijven 'hangen' in de centrale post.
- Het heeft geen zin om meer dan 6 kaartjes van dezelfde offerwaar als team te verzamelen. Overschot aan offerwaar wordt daarom terug in het spel gebracht.

Tips voor de deelnemers

- Om zwaarbewaakte offerwaar te verzamelen kan je het beste met veel mensen tegelijk gaan. Wordt iemand getikt, dan is er altijd nog iemand over die wel offerwaar kan verzamelen.
- Houd in de gaten welke goden de andere teams al verzameld hebben. Als je ziet dat bijvoorbeeld *Mercurius* al door 2 tempels vertegenwoordigd wordt, dan heeft het geen zin meer om de hierbij horende offerwaar te verzamelen.

Taak leiding

- Houd in de gaten dat de kinderen eerlijk spelen (bijvoorbeeld niet meer dan 1 offerwaar – kaartjes in een keer meenemen).
- Een leider moet bij de centrale post blijven om hier de offerwaar in te nemen en de godenvlaggetjes uit te delen.
- Overige leiding gaat tikken in het bos, waarbij zij er rekening mee houden dat het eerste deel van het bos minder bewaking nodig heeft dan het 2^e.

Leiding die geen specifieke taak heeft inzetten als scheidsrechters

Materiaal

- Piepschuim tempels om godenvlaggetjes in de steken.
- Bouwlint om de locaties van de offerwaar te markeren
- Ongeveer 22 kaartjes per offerwaar.
- 2 Vlaggetjes voor iedere godheid
- ...

Variaties/uitbreidingen

- *Goden stelen*: in deze variant is er slechts een vlaggetje per godheid in het spel. Dit betekent dat slechts een tempel deze godheid kan vertegenwoordigen. De tempel die deze vlag mag dragen is degene die de meeste offers gebracht heeft. Overstijgt een andere groep dit aantal, dan wisselt het vlaggetje van eigenaar.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

Ruimte voor opmerkingen en suggesties voor verbeteringen. Invullen door alle betrokken stafleden.