



WERKVORMEN

SCHIPBREUK

BIJLAGEN

- 1 – INTRODUCTIETEKST
- 2 – PLAATSBEPALING
- 3 – SPELBORD
- 4 – OPDRACHTEN
- 5 – BENODIGDHEDEN
- 6 – WOORDENLIJST

Beste matrozen,

jullie hebben dit schip en zijn missie al goed gediend, toch vragen we jullie nu, in onze tijd van nood, om de moed niet op te geven. Reeds jaren varen we samen met Paulus om het licht en de boodschap van Christus te verkondigen over de gemeenten. Paulus heeft ons opgeroepen om Korinthe te bereiken zodat hij zijn reis naar Athene kan verderzetten. We kunnen hem niet in de steek laten, maar het noodlot is deze nacht toegeslagen.

In onze haast zijn we in de nacht blijven doorvaren. Vastberaden ons doel zo snel mogelijk te bereiken, zagen we de rotsen te laat. Beste matrozen, de kiel van ons schip is geraakt. We hebben weinig tijd om het schip te verlaten, als we de handen in elkaar slaan, kunnen we iedereen naar de reddingsboten helpen en richting het eiland van Egina varen. Deze schipbreuk is een tegenslag, maar als we samenwerken kunnen wij er bovenop komen! We zitten allemaal samen in dezelfde boot, die zich snel met water vult.

Wij rekenen op jullie trouwe lieden om deze missie te doen slagen zodat wij en Paulus ons verhaal kunnen verderzetten! Vervul jullie opdrachten als matroos en red jullie kameraden uit het onderste dek van het schip voor het te laat is!

Ahoi!

Matroos, je bevindt je in het **VRACHTRUIM**.

Matroos, je bevindt je in de **TRAPPENKAMER**.

Matroos, je bevindt je in de **OPSLAGRUIMTE VAN HET BUSKRUIT**.

Matroos, je bevindt je in de **KAJUIT**.

Matroos, je bevindt je aan de **STOORPLECHT**.

Matroos, je bevindt je op het **HALFDEK**.

Matroos, je bevindt je aan de **VOEDSELOPSLAG**.

Matroos, je bevindt je op het **KOEBRUGDEK**.

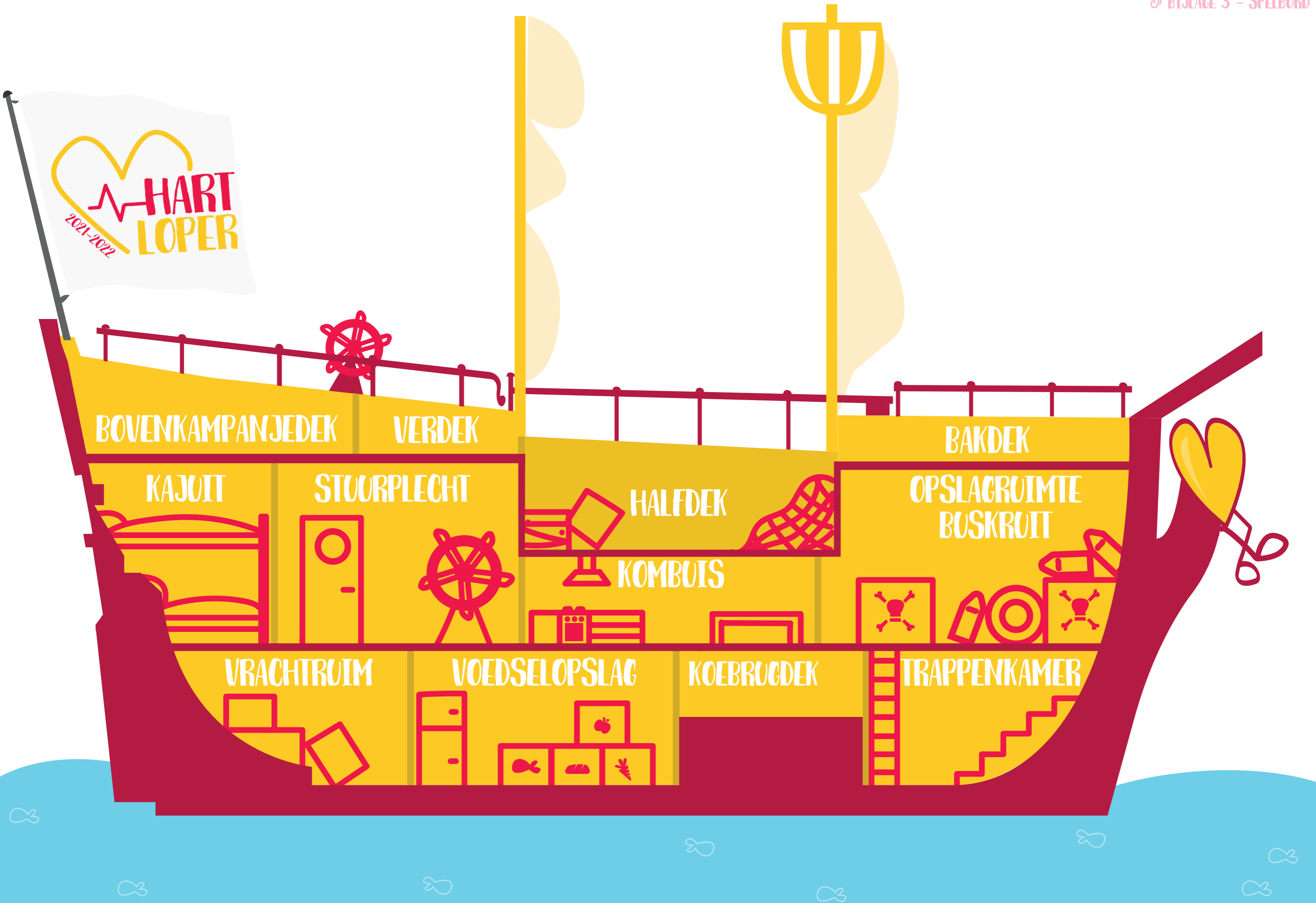
Matroos, je bevindt je in de **KOMBUIS**.

Matroos, je bevindt je op het **VERDEK**.

Matroos, je bevindt je op het **BOVENKAMPANJEDEK**.

Matroos, je bevindt je op het **BAKDEK**.

Knip de kaartjes in strookjes. Bij de start van het spel trekken de spelers een willekeurig strookje. Als je met meer dan 12 deelnemers speelt, laat je de spelers die nog geen startpositie hebben opnieuw trekken (je kan dus met twee in een compartiment staan).



HART
LOPER
2021-2022

BOVENKAMPANJEDEK

VERDEK

BAKDEK

KAJUIT

STUURPLECHT

HALFDEK

OPSLAGRUIMTE
BUSKRUIT

KOMBUIS

VRACHTRUIM

VOEDSELOPSLAG

KOEBRUGDEK

TRAPPENKAMER

INDIVIDUELE OPDRACHTEN

Je bent aan het trappelen in het water terwijl het compartiment stilaan volloopt. De zuurstof raakt op, maar je moet tot aan de deur geraken. Kan jij lang genoeg je adem inhouden om de andere kant van het compartiment te bereiken?



De speler moet gedurende de volgende 10 minuten in totaal 7 minuten met het hoofd onder water zijn. Dit betekent dat hij 3 minuten aan ademtijd heeft die hij over de 10 minuten van deze opdracht mag benutten. De speler weet echter niet wanneer hij de 7 minuten heeft bereikt en moet dit proberen in te schatten.

Vooraleer je het onderste dek via het luik kan verlaten, moet je snel nog enkele gaten opvullen. Dit is cruciaal om het schip zo lang mogelijk drijvend te houden.



Je moet een pingpongballetje in elk van de 10 bekertjes gooien. Als je scoort, draai je de beker om. Wanneer alle bekertjes omgedraaid zijn, is je opdracht geslaagd.

Door de grote invloed van water dreigt het schip helemaal vol te lopen. Als dit gebeurt, betekent dit het einde van jullie reddingsactie. Het is aan jou om met alle spullen die je vindt te voorkomen dat het schip ten onder gaat. Scheppen maar!



De speler moet 5 meter overbruggen en minstens 1 liter water in de maatbeker krijgen. Gebruik het toegewezen materiaal om het water te verplaatsen.

De ladder naar het luik is ingestort. Kan jij een constructie maken zodat je het luik kan bereiken? Bewaar de kalmte en zorg dat je uit deze situatie kan ontsnappen!



De speler moet een kaartenhuis van 4 verdiepingen bouwen.

Het is belangrijk dat iedereen de opslagruimte voor het buskruit veilig verlaat. Het is aan jou om te controleren of iedereen aanwezig is.



Maak een woordslang van 10 Bijbelse namen. De speler mag hiervoor een bijbel gebruiken. De volgende naam moet steeds beginnen met de laatste letter van de vorige naam.

Zolang de keuken nog niet onder water staat moeten we zoveel mogelijk eten bereiden voor de ontsnappingsactie.



Klop het eiwit volledig stijf. Plaats het ondersteboven op je hoofd, als je zeker bent dat er niets uit de kom zal vallen. Wanneer alles goed blijft hangen ben je geslaagd.

Je hebt de opdracht gekregen de brieven van Paulus te verzamelen. Ze mogen niet verloren gaan met het schip. Maar wat zijn nu de juiste brieven? Door de botsing ligt heel de kamer door elkaar.



Vertaal onderstaande tekst uit het Grieks, de spelbegeleider controleert of de zin klopt. Je mag je gsm en een bijbel gebruiken om bepaalde zaken op te zoeken.

Het deurgat van het verdek is ingestort. Om te ontsnappen moet jij je door een smalle opening wurmen. Zal het lukken of blijf je uiteindelijk vastzitten?



Kruip door een A4 papier zonder het te scheuren. De bedoeling is dat je het blad zodanig verknipt dat je er makkelijk doorheen kunt stappen.

Het luik van het dek zit op slot. Los de sudoku op om de code te kraken! Je hebt de 4 cijfers nodig! Maar pas op, je hebt maar 10 minuten de tijd!



Los deze sudoku binnen de 10 minuten op. Zet vervolgens het juiste cijfer bij de juiste kleur!

De verzamelde brieven van Paulus gaan bijna wegwaaien. Breng de bladzijde in veiligheid vooraleer ze door de wind meege dragen worden.



Plaats 30 papiersnippers (de grootte van confetti) en een pen op tafel. De spelers moeten alle snippers in de beker krijgen. Je mag enkel de pen gebruiken om de snippers aan te raken. De snippers en de beker mag je dus niet aanraken of verplaatsen.

Het is koud op het bovendek. De koude wind schuurt en alles is nat! Hou jezelf warm door in beweging te blijven.



Zing een volledig lied van ongeveer drie minuten uit het hoofd.

Schrijf een haiku over je roeping als matroos en je droom om Paulus te helpen. Op deze manier kan je God bedanken om je te beschermen op deze reis. Nadat je de haiku voorgedragen hebt, ben je veilig in de reddingsboot.



Om een haiku te schrijven, moet je lettergrepen tellen. In de eerste zin heb je 5 lettergrepen nodig, gevolgd door een tweede zin met 7 lettergrepen. Voor de derde zin eindig je dan weer met 5 lettergrepen. Bijvoorbeeld:

*Oh, oude vijver,
een kikker springt van de kant,
geluid van water.*

GROEPSOPDRACHTEN



Na de botsing is het schip stevig door elkaar gehaald. Soms moeten de matrozen zich door nauwe gangetjes wringen om hun opdrachten uit te voeren. Het is belangrijk dat ze hiervoor op elkaar kunnen rekenen!

Hang een web van touwen op. Elke deelnemer moet door de touwen geraken zonder deze aan te raken. Elke opening in het web mag maar één keer gebruikt worden.



Soms moet je blindelings op je medematrozen kunnen rekenen. Zeker door de donkere delen van het schip. Door hun aanwijzingen kan je je hopelijk naar het volgende compartiment manoeuvreren.

Begeef je geblinddoekt langs een hindernissenparcours. Minstens één medespeler plaatst zich rond het parcours en maakt door klanken duidelijk welke kant je op moet, maar hij mag geen volledige woorden gebruiken! Je mag geen enkel voorwerp raken, beweeg dus voorzichtig. Minstens de helft van de spelers moet aan de start van het spel geblinddoekt worden! Als alle geblinddoekte spelers het parcours bereiken zonder iets te raken, zijn ze gewonnen.



Als je hoog in de zeilen van het schip hangt, kunnen de medematrozen je soms moeilijk horen en moet je iets uitbeelden vooraleer ze je begrijpen.

Je krijgt een lijst met 15 woorden om in stilte uit te beelden. Je selecteert op voorhand de speler die de woorden zal raden. Je mag met meerdere matrozen samenwerken om zaken uit te beelden. Er moeten minstens 10 van de 15 woorden correct geraden worden om deze opdracht succesvol af te ronden.



De trap is ingestort en niemand kan het luik nog bereiken. Als jullie niet naar boven geraken is het hopeloos en zitten jullie hier gevangen terwijl het schip zich langzaam vult met zeewater. Het is nu tijd om jullie samenwerkingsvermogen te testen en het luik te bereiken.

Maak een piramide van minstens drie verdiepingen. De bovenste persoon moet zijn handen in de lucht steken om het luik te bereiken.



Het buskruit ligt normaal gezien veilig opgeslagen in de romp van het schip, maar door de schipbreuk zijn er enkele tonnen omgevallen. Als je niet voorzichtig bent, kan dit wel eens heel gevaarlijke consequenties hebben voor de veiligheid van iedereen aan boord!

Manoeuvreer jezelf door het mijnenveld. Elke speler heeft één kans om het mijnenveld te betreden, als één teamlid het einde van het mijnenveld bereikt, is de opdracht geslaagd.

Je hebt als opdracht gekregen de dure flessen wijn van de kapitein te verzamelen en naar de reddingsboot te vervoeren. Hopelijk word je niet te zenuwachtig door al die breekbare flessen. Je wilt niet weten wat de gevolgen zijn, moest je iets laten vallen. Je kan dit enkel met 4 deelnemers spelen.



Je hebt een klein karton van 20 x 20 centimeter met in elke hoek een touwtje van 1.5 meter. Je vervoert bekers water op dit kartonnen vierkant. Je moet een afstand van 5 meter overbruggen zonder de bekers te laten vallen door gelijke spanning te houden op de draden aan het karton. Je moet minstens 5 bekers water succesvol naar je doel brengen. Je krijgt aan het begin van het spel 10 bekers water. Breng ze om te beurten of samen naar de overkant.

Je moet je behendig manoeuvreren door de leefruimtes. Stoelen en tafels werden alle kanten op gezwierd toen het schip op de rotsen liep. Geraak aan de andere kant van de kamer! Je moet met 4 deelnemers zijn om deze opdracht te vervullen!



Overbrug een afstand met een beperkt aantal stoelen. Bewaar je evenwicht terwijl jullie elkaar naar de overkant helpen. Zorg dat de stoelen tegen het einde van de tocht in de juiste volgorde staan.

Het verdek staat vol kisten van Paulus met kostbaar materiaal. Hij wil deze aan de gemeente van Korinthe schenken. Door de botsing zijn ze losgekomen en schuiven ze gevaarlijk over het dek. Zorg dat je met enkele matrozen de kisten terug vastlegt om een ongeval te voorkomen! Je speelt dit spel met maximum 4 deelnemers.



Bouw een Jenga toren. Je mag enkel twee stokjes gebruiken om de blokken aan te raken. Elke speler moet om te beurten een blok op de toren leggen. Als je alle blokjes op de toren krijgt is de opdracht geslaagd.

Tijdens de botsing gingen er enkele waardevolle manuscripten over boord. De kapitein heeft jullie de taak gegeven deze op te vissen. Wees snel, anders zinken de waardevolle schatten voor altijd naar de bodem van de zee! Dit spel speel je met maximum 5 deelnemers.



Teken een cirkel op de grond met een diameter van 3 meter. Leg een pingpongballetje op een klein verhoog in het midden van de cirkel. Je moet het balletje uit de cirkel krijgen zonder deze te betreden. Geen enkel lichaamsdeel mag over de cirkel komen. Je mag uit enkele voorwerpen kiezen om je te helpen bij deze opdracht. Het balletje mag de grond niet raken.

De sleutels van de kapitein zijn kwijt. Hij had ze daarnet nog op het dek, toen hij uit de weg sprong voor de vallende zeilen. Zouden ze zich nog onder het zeil bevinden? Je hebt minstens 3 deelnemers nodig om deze opdracht te beginnen.



Ga met je medespelers op zoek onder het zeil. Elke deelnemer moet een specifiek voorwerp vinden, je krijgt echter maar 1min30 per persoon!



Twee zeilen zijn naar beneden gevallen toen het schip overhoop werd gegooid door de botsing. Het is jullie taak de vervangzeilen op te hangen. Jullie moeten je behendig rond de mast manoeuvreren.

Jullie moeten als groep in totaal 100 keer rond een tafel of bank kruipen. Je mag de grond niet raken. Je medespelers of voorwerpen uit de buurt mogen je helpen!



Elke volwaardige matroos weet hoe hij met lichtsignalen in het midden van de nacht boodschappen kan verzenden naar de andere kant van het schip. Je kapitein heeft je een seinopdracht gegeven en het is jouw taak om te zorgen dat iedereen deze boodschap ontvangt.

Plaats alle deelnemers op 5 meter van elkaar met de rug naar elkaar toegekeerd. Elk om beurt moeten ze een letter van een woord seinen in morse naar de volgende persoon. De anderen mogen de letter niet zien tot het hun beurt in de rij is. De begeleider laat weten wanneer de volgende in de rij zich mag omdraaien. Letter per letter sein je het woord door. Als de laatste in de rij het juist heeft, heb je deze opdracht succesvol afgerond.

VERVANGENDE OPDRACHTEN



In het schip kan je jezelf soms moeilijk verplaatsen. Bind de voeten van een deelnemer aan elkaar. De speler moet op deze manier minstens 20 meter overbruggen.



Onderhoud je conditie, zodat je sterk genoeg bent om je medematrozen te helpen. Je moet 30 keer pompen.



Schrijf een reddende boodschap op de grond. Je krijgt een zin van de begeleider en moet deze, als speler met materiaal uit de omgeving zoals takken en stenen, spellen op de grond.



Gooi een binnenband over de tak van een boom of balk en blijf gedurende 6 van de 10 minuten aan de uiteinden van de band hangen zonder de grond te raken. Telkens wanneer je voeten de grond verlaten, begint de timer.



Soms zijn bepaalde ruimtes enorm donker. Leg een proeftest af. Proef 5 verschillende etenswaren of kruiden en benoem ze correct.

Bijvoorbeeld: bloem, suiker, chilikruiden, passata, azijn, bouillon, look, boter....



Soms moet je gewoon doorzetten. Hoe meer inspanning jij doet, hoe dichter jullie uiteindelijk bij de kust komen. Roei alsof je leven ervan af hangt, het zou wel eens zo kunnen zijn! Je moet 250 keer touwtjespringen.



Leer de onderstaande woorden uit het hoofd. De opdracht is geslaagd als je ze in de juiste volgorde kan herhalen. Er valt een extra energiepunt te verdienen als je het ook in de andere volgorde kan opzeggen!

Vliegtuig, kerk, Bijbel, brug, dakraam, tuin, zon, strand, tuinstoel, zaklamp, banaan, paddenstoel.



Er staan twee stoelen op 1,5 meter van elkaar. Je moet hiertussen hangen. Je mag enkel je ledematen gebruiken om je recht te houden, de rest van je lichaam mag de stoel en grond niet raken.

OPDRACHT 7

‘Εὐλογητὸς ὁ θεὸς καὶ πατὴρ τοῦ κυρίου
ἡμῶν Ἰησοῦ Χριστοῦ ὁ πατὴρ τῶν
οἰκτιρμῶν καὶ θεὸς πάσης παρακλήσεως’

2 kor. 1, 3

OPDRACHT 7

‘Εὐλογητὸς ὁ θεὸς καὶ πατὴρ τοῦ κυρίου
ἡμῶν Ἰησοῦ Χριστοῦ ὁ πατὴρ τῶν
οἰκτιρμῶν καὶ θεὸς πάσης παρακλήσεως’





2 kor. 1, 3

OPDRACHT 7

‘Εὐλογητὸς ὁ θεὸς καὶ πατὴρ τοῦ κυρίου
ἡμῶν Ἰησοῦ Χριστοῦ ὁ πατὴρ τῶν
οἰκτιρμῶν καὶ θεὸς πάσης παρακλήσεως’

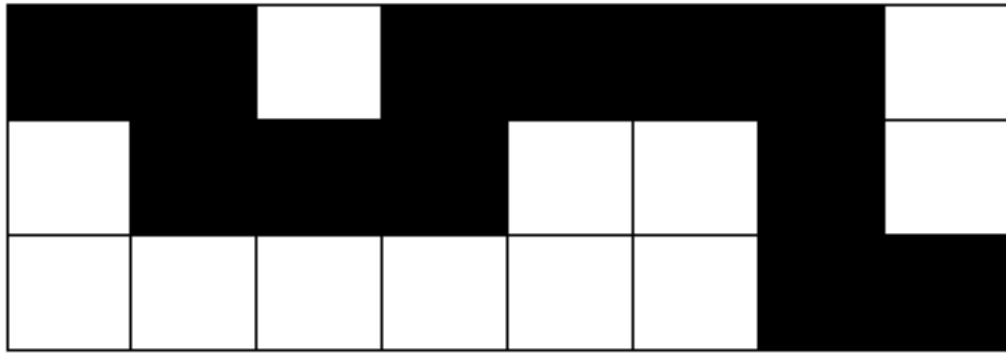
2 kor. 1, 3

OPDRACHT 9

	5	8	2	4		9	1	
				9		6	8	7
			6			2		
8		5				4		
	7			5		1	6	2
1	2				4		3	
	9	6		8	1	3		5
	8	1					2	
7	4	3	5		6			



OPDRACHT 15



OPDRACHT 22

A ● -	J ● - - -	S ● ● ●
B - ● ● ●	K - ● -	T -
C - ● - ●	L ● - ● ●	U ● ● -
D - ● ●	M - -	V ● ● ● -
E ●	N - ●	W ● - -
F ● ● - ●	O - - -	X - ● ● -
G - - ●	P ● - - ●	Y - ● - -
H ● ● ● ●	Q - - ● -	Z - - ● ●
I ● ●	R ● - ●	

OPDRACHT 22

A ● -	J ● - - -	S ● ● ●
B - ● ● ●	K - ● -	T -
C - ● - ●	L ● - ● ●	U ● ● -
D - ● ●	M - -	V ● ● ● -
E ●	N - ●	W ● - -
F ● ● - ●	O - - -	X - ● ● -
G - - ●	P ● - - ●	Y - ● - -
H ● ● ● ●	Q - - ● -	Z - - ● ●
I ● ●	R ● - ●	

OPDRACHT 22

A ● -	J ● - - -	S ● ● ●
B - ● ● ●	K - ● -	T -
C - ● - ●	L ● - ● ●	U ● ● -
D - ● ●	M - -	V ● ● ● -
E ●	N - ●	W ● - -
F ● ● - ●	O - - -	X - ● ● -
G - - ●	P ● - - ●	Y - ● - -
H ● ● ● ●	Q - - ● -	Z - - ● ●
I ● ●	R ● - ●	

OPDRACHT 9 – OPLOSSING

6	5	8	2	4	7	9	1	3
4	3	2	1	9	5	6	8	7
9	1	7	8	6	3	2	5	4
8	6	5	3	1	2	4	7	9
3	7	4	9	5	8	1	6	2
1	2	9	6	7	4	5	3	8
2	9	6	7	8	1	3	4	5
5	8	1	4	3	9	7	2	6
7	4	3	5	2	6	8	9	1

OPDRACHT 7 – OPLOSSING

Geloofd zij de God en Vader
van onzen Heere Jezus Christus,
de Vader der barmhartigheden,
en de God aller vertroosting.

2 Kor. 1, 3

WOORDENLIJST UITBEELDEN

- 1) ANKER
- 2) ROEISPAAN
- 3) ZWEMVEST
- 4) HARDLOPER
- 5) KAPITEIN
- 6) OVERBOORD
- 7) BRIEF
- 8) ROER
- 9) HAAI
- 10) BOEI
- 11) FINISH
- 12) ZEIL
- 13) FLESSENPOST
- 14) KAART
- 15) VEERKRACHT