

## DIT IS EEN BELANGRIJK BERICHT!

Via betrouwbare bronnen zijn we te weten gekomen dat Mojo Mojo, het grote almachtige zuurtje, de wereld wil veroveren. Hij heeft het voornamelijk gemunt op de kleurrijke zoete gummibeertjes. Hij vindt dat ze veel te veel zoet geluk verspreiden onder de mensheid. Iedereen wordt gelukkig als ze de gummibeertjes zien. We hebben vernomen dat hij van plan is om alle gummibeertjes uit te roeien en zo de

wereld over te nemen en te overheersen met zure ellende. De gummiberen willen zich verweren tegen Mojo Mojo, maar daarvoor hebben ze de hulp nodig van de mensheid. Want om zich te verweren moeten ze allerlei hindernissen overwinnen en een spannende reis rond de wereld maken.



### MATERIAAL

- Pakje gummibeertjes
- Pakje snoepveters
- Spelbord (landkaart met hindernissen op)
- Tandienstokers of lucifers
- Papier
- Bak water (zo groot mogelijk)
- Karton
- Schaar
- Plakband
- Ballonnen
- Blinddoeken
- Kegels
- Pingpongballetje

# DE GUMMIBEREN GAAN OP AVONTUUR

## SPELUITLEG

Lees het krantenartikel voor aan je rakwi's en zeg hen dat jullie samen op pad gaan om Mojo Mojo te verslaan. Verdeel je rakwi's in verschillende ploegjes. Elke ploeg krijgt een gummibeertje als pion en zet dat in het gummiberenland (bij start) op het spelbord. Het spelbord is een landkaart met daarop verspreid enkele hindernissen die de gummiberen moeten passeren.

- Het gat in de tand
- De chocoladebergen
- De kolkende limonaderivier
- De angstaanjagende snoepslangenkuil
- De marshmallowwolken

De gummiberen gaan op pad. Bij elke hindernis wordt er een spel gespeeld met alle ploegen. Tijdens dat spel kun je materiaal winnen. Met het verzameld materiaal moeten de rakwi's een constructie bouwen om het ge-

vaar van de hindernis te overwinnen. Het verzamelde materiaal mag door iedereen gebruikt worden, dus ook door de verliezers van dat spel. Die verliezers komen wel gewond terug van de opdracht. Na elk spel dat door je gummibeer niet gewonnen werd, moet je een stukje van je gummibeer opofferen. Het is dus de bedoeling dat je gummibeer zo gezond mogelijk de finish haalt. Het doel van het spel is natuurlijk Mojo Mojo verslaan. Dus er moeten zoveel mogelijk gummibeertjes heel blijven.

Telkens wanneer er een opdracht volbracht is, krijgen de deelnemers een aantal tennisballen. Die hebben ze nodig voor het eindspel tegen Mojo Mojo. Hoe meer tennisballen ze verzamelen, hoe beter ze zich kunnen verweren. Na elke hindernis gaan de gummiberen verder. De spelers zetten hun gummibeer nu bij de volgende hindernis op de landkaart.

## VERDELING VAN DE TENNISBALLEN:

- Alle gummiberen geraken over de hindernis: 20 tennisballen
- De helft van de gummiberen geraakt over de hindernis: 10 tennisballen
- Minder dan de helft van de gummiberen geraakt over de hindernis: er worden geen tennisballen uitgedeeld



## DE HINDERNISSEN

### 1. Het gat in de tand

Op een stuk afgebakend terrein worden voorwerpen geplaatst die kunnen omvallen: flesjes, kegels, enz. De rakwi's worden in twee teams opgedeeld, waarvan er per team één persoon geblinddoekt wordt en een touw rond zijn middel geknoopt krijgt. De anderen krijgen letterlijk "de touwtjes in handen" en moeten hun geblinddoekte teamgenoot van aan de



zijlijn begeleiden door aan het touw te trekken of meer speling te geven. Mondelinge bevelen mogen niet gegeven worden (het spel verloopt dus in absolute stilte)! De geblinddoekte krijgt nog een hulpmiddel: de slingerknots! Het is de bedoeling dat hij met zijn slingerknots zoveel mogelijk voorwerpen omver gooit, door de hulp van zijn teamleden die hem in de juiste richting kunnen leiden. Na twee minuten wordt er bekeken wie de meeste voorwerpen omgegooid heeft. Die ploeg is de winnaar.

Beide ploegen krijgen een aantal snoepveters en tandenstokers of lucifers. Hiermee moeten ze een deathride maken voor de gummibeertjes. De beertjes moeten die deathride ook echt doen. Dat is natuurlijk niet zonder gevaar, want ze kunnen in het gat van de tand vallen. En daar geraken ze nooit meer uit. De rakwi's moeten er dus voor zorgen dat de deathride stevig is.

### 2. De chocoladebergen

Leg een hoepel ergens op het terrein, dat is de roos. Alle spelers worden geblinddoekt en draaien 10 keer rond hun as. Daarna krijgt iedereen 30 seconden om zo dicht

mogelijk bij de roos te geraken. De ploeg waarvan er de meeste spelers het dichtste bij de roos geraakt zijn, heeft gewonnen. De andere ploeg zal een stukje van hun gummibeertje moeten opofferen.

Als de rakwi's de opdracht goed gedaan hebben, kunnen ze een lepel verdienen. Die zullen ze nodig hebben om over de chocoladebergen te geraken. Want die zijn zo hoog dat je er niet zomaar op kunt klimmen. Met behulp van de lepel worden de gummibeertjes over de bergen gekatapulteerd. (De bergen kunnen bv. een zetel in het lokaal zijn.)

### 3. De kolkende limonaderivier

De groep wordt verdeeld in twee teams. Elk team neemt plaats aan één kant van de tafel. Het is de bedoeling dat je een pingpongballetje over de andere rand van de tafel blaast en voorkomt dat de andere ploeg het balletje over jouw zijde krijgt.

Om de kolkende limonaderivier over te steken, moeten de gummibeertjes een bootje maken. Ze krijgen hiervoor papier (geen krantenpapier). Laat ze een bootje vouwen waar het gummibeertje in kan zitten zonder dat het zinkt. Nu moeten de rakwi's hun bootje met hun beertje erin verder blazen zonder dat het kapseist.

Opmerking: Een grote plas of een rustig beekje zijn hier natuurlijk ook voor geschikt in plaats van een grote bak water.

### 4. De angstaanjagende snoepslangenkuil

De groep wordt in tweeën gesplitst. Elke groep geeft handen en vormt zo een snoepslang. De laatste persoon steekt een speldas in zijn of haar broek. De eerste in de rij moet de das van de andere ploeg proberen af te pakken.

De snoepslangen mogen geen handen loslaten! De ploeg die als eerste drie keer de das kan afpakken, is de winnaar.

De gummibeertjes kunnen met tandenstokers of lucifers, snoepve-

ters, karton, schaar en plakband een brug proberen te bouwen. Op die manier moeten ze over de slangenkuil zien te geraken. Als er een beertje van de brug valt, zal die door de slangen opgegeten worden. Let dus op dat de brug stevig genoeg is.

### 5. De marshmallowwolken

Elke speler krijgt een ballon en gaat achter de startlijn staan. Iedereen blaast zijn of haar ballon op (niet dichtknopen!) en laat die op het startsein wegschieten. De ploeg die hun ballonnen het verst kon wegschieten, is de winnaar.

#### Tip:

Geef elke ploeg een andere kleur ballon of laat de spelers hun naam op de ballon schrijven. Zo kun je beter zien welke ploeg gewonnen heeft.

Na deze proef krijgen de rakwi's ballonnen en snoepveters. Hiermee is het de bedoeling dat ze ook in de wolken terecht komen. Knoop je gummibeertje met de snoepveter vast aan de opgeblazen ballon. Leg alle ballonnen aan de startlijn. Alle spelers gaan achter hun ballon staan. Na het startsein proberen ze allemaal hun ballon zo snel mogelijk tot aan de eindmeet te blazen. Als je beertje van de ballon valt, moet je terug naar de startlijn en opnieuw beginnen.

## EINDE VAN HET SPEL

De gummiberen hebben bij elke opdracht een aantal tennisballen verzameld. Die hebben ze nu nodig. Duid een startlijn en een eindstreep aan met een tussenafstand van ongeveer 10 m.

Leg een (plastic) voetbal aan de startlijn. Die stelt Mojo Mojo voor. De gummiberen moeten proberen om Mojo Mojo te verdrijven. De spelers staan allemaal aan de startlijn en proberen Mojo Mojo over de eindstreep te krijgen door er met hun tennisballen tegen te gooien. Als dat gelukt is, hebben ze hem voorgoed verdreven!

Als beloning krijgen ze bijvoorbeeld de rest van het snoep en een beker-tje limonade uit de limonaderivier.