



Rakwi's trekken graag op avontuur om op zoek te gaan naar schatten. Maak daarom van je rakwi's echte mijnwerkers en ontdek de vele schatten die je in een mijn kunt tegenkomen!

Dit is een kant-en-klaar spel voor een rakwiploeg. Het is bedacht door de Rakwicommissie, een gezellige bende met een passie voor deze afdeling. Het spel kan gemakkelijk aangepast worden voor een grote of kleine groep. Foto's, vragen of opmerkingen mogen jullie altijd doorsturen naar afdelingen@chiro.be. Veel plezier ermee!

AFDELING: Rakwi's

AANTAL DEELNEMERS: 8-14

SOORT SPEL: Themaspel

DUUR: 3 uur

TERREIN: Chirolokalen en -terreinen

BIJLAGEN BIJ DIT SPEL:

★ **Krasbiljetten met schatten en rotzooi op, van elk biljet twee stuks:**

- ▶ "steenkool en olie"
- ▶ "olie en goud"
- ▶ "zilver en goud"
- ▶ "goud en diamanten"
- ▶ "oude schoen"
- ▶ "borstel"
- ▶ "skelet"
- ▶ "ratten"
- ▶ "water"
- ▶ "kaars"
- ▶ "spinnenkoppen"
- ▶ "instorting"
- ▶ "dynamiet"
- ▶ "hamer"
- ▶ "paraplu"
- ▶ "nonnetje"
- ▶ "kruk"
- ▶ "bal"
- ▶ "aardappel"
- ▶ "Chinees"

★ **Kaartjes met daarop:**

- ▶ schop
- ▶ pikhouweel
- ▶ kanarievogel
- ▶ mijnwagentje
- ▶ drillboor

★ **Spelbord** met daarop de afbeelding van een mijn in verschillende niveaus (niveau 0 = het bovenste, niveau -5 is het diepste) met in die mijn een aantal schatten en een hoop rommel

MATERIAAL DAT JE ZELF MOET VOORZIEN:

- ★ Zeef
- ★ Ladder
- ★ Touw
- ★ 10 à 15 conservenblikken
- ★ Borstel
- ★ Rietjes
- ★ Spuitjes
- ★ Kaarsjes
- ★ Mikado-spel
- ★ 20 nagels
- ★ 2 houten planken
- ★ Papier
- ★ Pennen
- ★ Plakband
- ★ Fietsbanden
- ★ 2 aardappelen
- ★ Chinese stokjes

DOEL VAN HET SPEL

De rakwi's moeten zoveel mogelijk waardevolle voorwerpen opgraven en zo diep mogelijk geraken in de mijn.

VOORBEREIDING

Om meer in het thema te komen, kun je de rakwi's zich laten verkleeden als echte mijnwerkers (hoofdlamp, zwarte vegen in het gezicht).

SPELVERLOOP

Verdeel de rakwi's in twee ploegen.

Het is de bedoeling dat elke ploeg zo ver mogelijk in de mijn graaft en in elk niveau van de mijn zoveel mogelijk schatten vindt. Hoe dieper ze in de mijn komen, hoe meer kansen ze krijgen om naar schatten te graven.

Beide teams starten op niveau 0. Voor ze naar een dieper niveau kunnen graven, moeten ze geschikt materiaal verdienen door een opdracht uit te voeren. Die opdracht voeren de groepen tegen elkaar uit. De winnaar van het spel krijgt een kaartje met daarop het gewonnen materiaal, bv. een schop. Zij mogen een niveau dieper graven en kunnen daar op zoek gaan naar schatten door vijf biljetten te krassen. Als er op het kaartje een schat verschijnt, kunnen ze die zonder problemen aan hun collectie toevoegen. Als ze rotzooi opgraven, moeten ze eerst de bijbehorende opdracht uitvoeren voor ze verder mogen krassen. Bij die 'rotzooi-opdrachtjes' is het de bedoeling dat enkel de ploeg die het biljet gekrast heeft de opdracht uitvoert. Het verliezende team blijft ondertussen op hetzelfde niveau, maar krijgt daar dan wel wat extra tijd om schatten te zoeken en ze mogen twee keer krassen.



Bij kleine rakwiegroepen kun je natuurlijk ook in één groep spelen. In dat geval moeten je rakwi's het opnemen tegen Vadertje Tijd: ze krijgen exact 3 uur de tijd om zoveel mogelijk schatten te verzamelen, want daarna stort de mijn in en zullen ze bedolven worden onder het puin. De opdrachten worden dan uiteraard niet tegen elkaar gespeeld, maar zo snel mogelijk uitgevoerd. De leiding moet in dat geval de groep een beetje opjatten, zodat ze zich bewust zijn (en blijven) van de tijdsdruk.

Bij grote groepen kun je ook met meer ploegen spelen, maar dan moet je zelf de nodige krasbiljetten maken. Je kunt de schatten zelf op kaartjes noteren en er dan een dikke laag wasco over leggen. Met een laagje plakkaatverf daaroverheen maak je zelf je eigen krasbiljetten!

Het is het gemakkelijkste als je elke ploeg om beurten laat krassen. Bijvoorbeeld: het winnende team krast twee biljetten, dan krast het verliezende team één biljet, dan het winnende team weer twee, het verliezende team nog één en ten slotte het winnende team het laatste. Zo kun je goed in de gaten houden of de opdrachten goed uitgevoerd worden wanneer een team een prentje krast met rotzooi op.

De ploeg die op het einde de meeste schatten verzameld heeft, is de winnaar van dit spel.

OPDRACHTEN VOOR MATERIAAL

Schop: De teams moeten voorwerpen zoeken in een zandbak door gebruik te maken van een zeef. De groep die als eerste vijf voorwerpen gevonden heeft, wint de opdracht.

Pikhouweel: De teams moeten elk tussen alle sporten van een ladder kruipen. Het team dat dit het snelste kan doen, wint.

Kanarievogel: De leiding neuriet vijf liedjes. De ploeg die er het meeste raadt, wint de opdracht.

Mijnwagentje: Maak een kabelbaan waar bakjes in ronddraaien om zand te vervoeren. De ploeg met de mooiste en best werkende kabelbaan wint.

Drilboor: Elk lid mag 1x met een bal naar een toren blikjes gooien. De ploeg die in het totaal het meeste blikjes omverwerpt, wint de opdracht.

OPDRACHTEN VOOR DE ROTZOOI

Oude schoen: Haal allemaal de veters uit je schoenen en rijg ze er nadien weer in.

Borstel: Veeg een lokaal.

Skelet: Speel het spel 'levend lijk'.

Ratten: Speel het spel 'ratten en raven'.

Water: Drink een halve emmer water leeg met een rietje.

Kaars: Gebruik spuitjes om de vlammetjes van tien kaarsjes te doven.

Spinnenkoppen: Leg per twee als spin een parcours af.

Instorting: Speel mikado.

Dynamiet: Deel je team op in twee ploegjes en doe om het snelst een estafetteloop.

Hammer: Klop tien nagels in een houten plank.

Paraplu: Draai tien rondjes rond je vinger en tik de achterlijn van het terrein.

Nonnetje: Schrijf zelf een 'weesgegroetje'.

Kruk: Maak je been immobiel voor de rest van het spel.

Bal: 100 meter koprollen.

Aardappel: Rol een aardappel verder met je neus.

Chinees: Breng tien voorwerpen naar de overkant, je mag ze alleen met stokjes aanraken.

Nu zijn je rakwi's ongetwijfeld echte mijnwerkers geworden.





