

De Ring van de Nevelingen

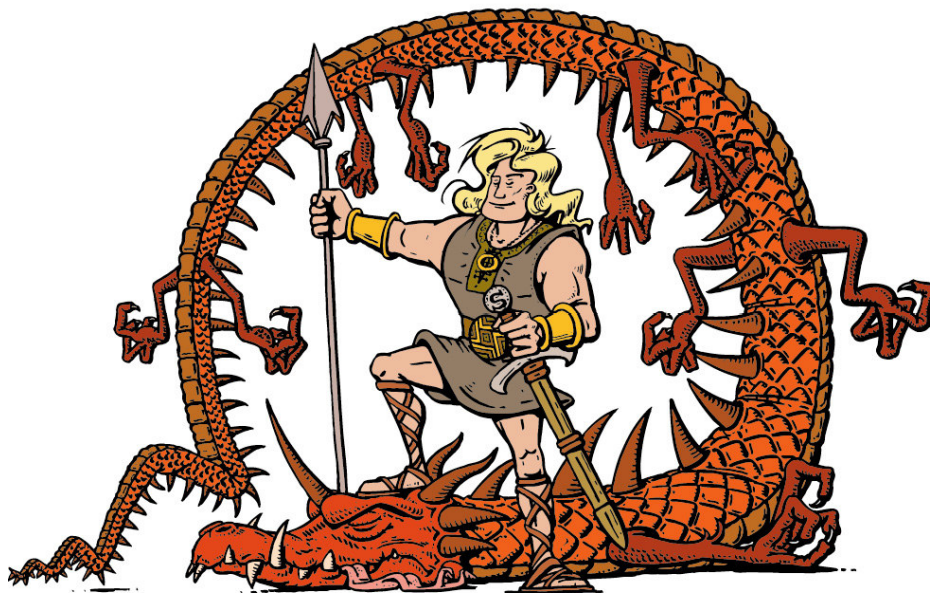
1. Er was eens heel lang geleden een dwerg Alderik, die leefde in de nevelen langs de Rijn. Hij ontmoette de 3 Rijndochters die het goud van de Rijn bewaakten. Een taak die hen door hun vader was toegekend. Alderik probeerde één van de Rijndochters te versieren en zij verklapte hem het geheim van het Rijngoud: *"diegene die de liefde afzweert, kan van het goud een ring smeden die hem de macht geeft over de hele wereld"*. Alderik zwoer dat hij nooit meer verliefd zou worden, stal het goud en maakte er een ring van. Zo ontstond de Ring van de Nevelingen.

2. De oppergod Odin was niet tevreden met deze gebeurtenis. Hij vond dat alleen een god recht heeft op een ring die je de macht over de wereld geeft. Hij bedacht een listig plan en lokte de dwerg in de val om de ring te stelen.

3. Siegfried, een jonge prins en koene ridder, vernam van zijn leermeester dat een draak, Fafnir genaamd, de omstreken onveilig maakte. Siegfried ging op zoek naar de draak. Hij vond een spoor dat leidde naar een meer waar de draak elke dag kwam drinken. Op dat spoor groef hij een gat in de grond waarin hij lag te wachten. Na een halve dag stil en geruisloos wachten, hoorde hij de draak aankomen. De draak liep over het spoor en de put die Siegfried gegraven had. Siegfried wachtte tot de buik van de draak net boven de put hing en stak dan zijn zwaard "Gram" door de buik, recht in het hart van de draak die dood neerviel.

...

De rest van het verhaal houden we geheim voor het echte spel in één van de 10 centra die deze spelkoffer ter beschikking stellen (zie www.weekvanhetbos.be)



Spelconcept

Doelgroep: 3de graad lager onderwijs

Duur: ongeveer 2 uur.

Doel: *De deelnemers doorlopen het bordspel en kunnen door het oplossen van de vragen munten verzamelen. Deze munten kunnen aan de troubadour betaald worden in ruil voor het vertellen van de sage van de Ring van de Nevelingen. De begeleider van het spel is tevens de troubadour of verteller van het verhaal.*

De deelnemende kinderen worden in 4 groepen verdeeld, alle 4 de groepen doorlopen samen het parcours. De vier groepen worden genoemd naar de 4 dwergen: **Nordri, Sudri, Austri** en **Vestri**. In de Germaanse mythologie ondersteunen deze 4 dwergen de hemel. Zij komen overeen met de 4 windrichtingen die wij kennen. De 4 groepen heten dan de Nordriërs, de Sudriërs, de Austriërs en de Vestriërs. Zij vertegenwoordigen 4 koninkrijken die tegen elkaar ten strijde trekken.

Er wordt niet gewerkt met een dobbelsteen, maar bij elk opdrachtbordje dat in het bos staat gaat elke groep **één plaats vooruit** op het spelbord. Elke groep voert dus een andere opdracht uit bij hetzelfde opdrachtbordje. De groepen blijven samen, ze worden niet opgesplitst. Op deze manier is er maar 1 begeleider, troubadour en spelbord nodig om het spel te spelen.

Er zijn **4 verschillende soorten vakjes op het spelbord:** een doe-opdracht, een weet-opdracht, een bonusvakje en ongeluksvakje:

De route in het bos wordt aangegeven met bordjes die aan een boom gehangen worden. Niet de volledige route zal bewegwijzerd worden. Op een bepaald stuk heeft de god Loki, degod van chaos en leugens, een vervelend spelletje gespeeld met de spelers van het spel.

Benodigd materiaal:

1. spelbord, pionnen en speelkaarten voor de verschillende koninkrijken,
2. bordjes voor de bewegwijzering,
3. 12 bordjes voor aanduiding van opdrachtplaats,
4. 1 bordje met kraaltjesarmband,
5. kraaltjes en touwtje voor armband mee te maken,
6. 44 munten,
7. doosje schelpen met 40 schelpen,
8. blinddoek