

[illegible][illegible]

SPELEN IS TROEF!

JOORTHEMA
2021-2022



kijkt haar aan. "Er is misschien wel één manier. Elke leeftijdsgroep is apart opgesloten in een kamer in het kasteel. Bij elke leeftijdsgroep dienen jullie een opdracht te volbrengen om die vrij te spelen. Enkel als jullie alle leeftijdsgroepen hebben vrijgespeeld, kunnen jullie allemaal bevrijd worden uit dit spel. MAAR! Het zal niet gemakkelijk worden." We kijken elkaar aan en knikken volhardend naar elkaar. We kunnen dit aan, dit gaat ons lukken. De Troeteloe wijst naar het kasteel en zegt ons deur per deur te werk te gaan. Achter elke deur zal de opdracht duidelijk worden. "Pas wanneer jullie een opdracht succesvol afronden, zal de volgende deur opengaan." De Troeteloe wenst ons met een heel gemene lach nog veel succes. Het is duidelijk dat hij niet gelooft dat we dit tot een goed einde kunnen brengen.

Ik ga als eerste het kasteel binnen. Alicia, Verona, Felix en Hazel volgen kort achter me. Niemand voelt zich veilig. Gelukkig hebben we elkaar nog. We komen aan bij de eerste deur. Na wat discussiëren wie er de deur zal opendoen beslist stoere Hazel om de deur te openen. We kijken in het deurgat en zien een doolhof. Hazel, Verona, Felix, Alicia en ikzelf stappen het koude, kille doolhof binnen. In de verte hoor ik enkele kraaien. De grond is bedekt met een dikke mist. Krak! Een klein takje onder mijn voeten kraakt, de echo is nog tot ver te horen. "We

moeten in een rij achter elkaar hieruit te zien te geraken," stelt mijn medeleider Felix voor. "Zeg, ik ga daar niet door!" hoor ik naast me. Het is Verona. Ik stel Verona gerust en zeg haar dat we samen zijn: "Zolang we samen blijven, geraken we hier zeker en vast wel uit. We móeten onze leeftijdsgroepen vrijspelen, zodat ook wij weer naar de normale wereld kunnen."

Stap per stap proberen we door het doolhof te gaan. We horen een luid gebrom. Iedereen kijkt rond zich, zoekend naar waar dat luide gebrom vandaan komt. De grond begint onverwacht zachtjes te schudden. Dan harder. En harder. We proberen ons ergens aan vast te houden. De met klimop bedekte muren beginnen te bewegen. Het lijkt wel alsof het doolhof leeft! Een muur schuift naar de enige doorgang waar we door moesten. Alle geluiden dempen zachtjes, tot we niks meer kunnen horen. Vol schrik kijken we rond ons heen. Onze enige doorgang is afgesloten. "Wat nu?" hoor ik. Alicia heeft een voorstel: "Wat als ik nu een voetje geef aan Felix zodat hij boven de muren kan uitkijken om te zien hoe het doolhof in elkaar steekt?" Dat is een goed idee! Felix kijkt boven de muren heen. "Zie je iets?" vraag ik stil.

"Ja hoor!" reageert Felix, "Ik kan het doolhof niet zien door de mist, maar ik zie hier over de muur een schop liggen. Ik kan er naartoe springen en zo een put graven onder de muur. De grond is van aarde en op die manier komen we terug in het doolhof." Verona schrikt en zegt: "Zou je dat wel doen, Felix? Pas op, hé!" Nog voor Verona deftig haar woorden heeft uitgesproken, is Felix al verdwenen over de muur. Na enkele minuten zien we een put tevoorschijn komen. Felix zijn hand reikt van de andere kant naar ons. Verona, Hazel, Alicia en ikzelf kruipen door de put om zo weer in het doolhof terecht te komen. Hazel stelt voor om altijd naar rechts te gaan. Dat is volgens haar de beste tactiek om uit een doolhof te geraken. "En als we niet naar rechts kunnen, gaan we natuurlijk rechtdoor of zelfs naar links." We twijfelen of we dit wel moeten geloven, maar een andere tactiek is er niet echt, dus we gaan ervoor. Na een kwartier wandelen in het doolhof zien we eindelijk licht verschijnen. Tot ... de grond opeens weer begint te schudden. Ik hoor Felix roepen: "Niet opnieuw!" "Lopen! We moeten lopen zo snel als we kunnen!" roept Verona. We lopen de longen uit ons lijf. De muren komen dicht. En dicht. Nog een laatste spurtje. We willen hier niet nóg eens vastzitten. We grijpen naar elkaars handen. De muren raken onze hielen. En hop! Zonder nadenken springen we het verblindende licht in.





Hoofdstuk 2

We openen onze ogen en bevinden ons opnieuw in het kasteel. We liggen op de grond, volledig buiten adem van onze sprint. We horen Troeteloe roepen door het kasteel: "Proficiat, jullie hebben de eerste leeftijdsgroep bevrijdt, de 8- tot 10-jarigen. Jullie mogen verder gaan naar de volgende deur. Ik weet niet of jullie daar evenveel succes zullen hebben hoor ..." Ik vraag of iedereen nog oké is. Iedereen knikt glimlachend, maar nog steeds buiten adem, naar elkaar. "Ik ben nu al trots op ons, we zijn uit een gek doolhof geraakt. Kom maar op met de volgende opdrachten," zegt Verona. "Rustig, Verona," zegt Alicia, "We hebben nog wat leeftijdsgroepen te gaan." Ik geef iedereen een hand om zich weer recht te trekken. We gaan met z'n allen naar de tweede deur.

Ik trek de tweede deur open. We komen terecht in een grote rode gang. De gang is gigantisch. We kunnen nog net het plafond zien wanneer we naar boven kijken. Er hangen grote lianen te bengelen aan het plafond en er slingeren kleine aapjes doorheen. "Pas op, achter je!" hoor ik Hazel roepen. Ik draai me om en verschiet zo hard dat ik neerval. Ik sta oog in oog met een slang. Het is niet zomaar een slang: de slang heeft een pluizige huid en maar liefst vier ogen. Alicia springt meteen tussen mij en de slang. "Wat wil je! Durf niet aan Bram te komen, hé!" De slang cirkelt rond ons heen en begint te sissen: "Ik ben Suzy de Ssslang. Seer, seer goed, dat jullie sss in dese kamer zijn terechtgekomen. Jullie krijgen van mij sss een belangrijke sssstelling, sss. Als jullie die sssstelling correct oplossen, dan sal de kamer groen kleuren sss en sss volbrengen jullie de opdracht." "Nou, wat is die domme stelling dan?" snauwt Felix. Suzy de Slang leest de stelling voor: "Het isss belangrijk om na elke activiteit gesssellig sssamen te sssijn met de leiding."

Verona reageert meteen: "Natuurlijk is dat belangrijk. Ik plan nooit iets na een activiteit!" Hazel gaat direct in tegen Verona: "Ik vind van niet, ik heb daar niet altijd tijd voor. Ik ga ook vaak babysitten na een activiteit." "Dan vind ik dat je de foute prioriteiten legt! Je kan toch ook babysitten op andere avonden?" reageert Verona meteen terug. Hazel en Verona raken onderling in een verhitte discussie. Alicia roept op een bepaald moment stop en vraagt aan Felix en mij wat ons standpunt is. We denken beiden even na voor een antwoord te geven. Ik zeg dat ik Hazel haar standpunt wel begrijp. Ik kan er namelijk ook niet altijd bij zijn omdat ik af en toe pianoles heb na de activiteit. Felix zegt dat hij meer naar het standpunt van Verona leunt. Hij plant ook niets na de activiteit om nog gezellig samen te zijn met de leiding. Het is stil en iedereen kijkt elkaar verwijtend aan. Er is duidelijk verdeeldheid in de groep. "Ik denk dat hier helemaal geen juist antwoord op kan zijn," zegt Alicia, "we kiezen allemaal zelf onze prioriteiten. Er is geen goed of fout. Hazel en Bram kunnen er niet altijd bij zijn omdat ze

andere verplichtingen hebben. Felix en Verona kiezen om hun avonden na de activiteit vrij te houden om gezellig samen te zijn met de leidingsgroep. Beide opties zijn OK." Iedereen knikt bevestigend. "Sorry dat ik zo tegen je uitvloog, Hazel," zegt Verona. "Dat is niet erg. Sorry voor de verhitte discussie." Ik ben blij dat ze het hebben bijgelegd.

Alicia roept Suzy de Slang en zegt dat er geen correcte oplossing is op de vraag. "Weet je dat wel zeker?" vraagt Suzy. Ik zeg dat we samen tot dat besluit zijn gekomen en we 100% zeker zijn dat er geen correct antwoord is. Suzy kronkelt nog even rond ons heen en knikt dan goedkeurend. De kamer kleurt groen. "Yes, yes, yes! Weer een leeftijdsgroep vrijgespeeld!" zegt Felix euforisch. Verona springt op mijn rug en Hazel en Alicia geven elkaar een high five. Suzy meldt ons dat we de 16-plussers hebben vrijgespeeld. Ze wenst ons nog veel succes en wijst ons de deur. "Op naar het volgende avontuur!" zegt Verona met veel enthousiasme.



Verder lezen?

Benieuwd hoe Bram en zijn vrienden de andere opdrachten volbrengen? Lees dan zeker het volledige verhaal door de QR-code te scannen of te surfen naar www.ksa.be/jaarthema.

