

# Asterix&Obelix

*Zo'n 2000 jaar geleden was heel Gallië (zo heette Frankrijk toen) bezet door soldaten van Caesar, de Romeinse veldheer. Heel Gallië? Nee, een kleine nederzetting bleef moedig weerstand bieden aan de overweldigers en maakte het leven van de Romeinen in de omringende legerplaatsen bepaald niet gemakkelijk ...*

## Even voorstellen ...

- ❖ Asterix, de held van dit verhaal; klein, slim, scherpzinnig en sterk. Voor hem is geen opdracht te zwaar, geen tegenstander te machtig. Aan de toverdrank van Panoramix, de druïde, dankt hij zijn enorme kracht.
- ❖ Obelix, de onafscheidelijke metgezel van Asterix en bekende steenhouwer van zijn eeuw. Hij is altijd onmiddellijk bereid om zich met Asterix in een nieuw avontuur te storten.
- ❖ Panoramix, de oude, eerbiedwaardige druïde van het dorp. Met zijn gouden snoeimes snijdt hij maretak en daarmee bereidt hij de toverdrank die onoverwinnelijk maakt. Maar hij kent nog vele andere recepten ...
- ❖ Assurancetourix is de bard ofwel de dorpszanger. De meningen over hem zijn verdeeld. Hijzelf vindt dat hij geniaal is, de rest vindt dat niet. Als hij zijn mond houdt, wordt hij zeer gewaardeerd.
- ❖ Abraracourix is de belangrijkste figuur van het hele dorp. Hij is het stamhoofd. Een koelbloedige en stoutmoedige, statige en baardige leider, geliefd door zijn mannen, gevreesd door zijn vijanden en zelf is hij voor niemand bang.

Het is leuk, als de deelnemers zich verkleden als de figuren uit het verhaal:

- Obelix met grote wijde, hoog opgetrokken broek en ontbloot bovenlichaam, eventueel met vlechtjes in het haar,
- Asterix met twee veren op halve bal op hoofd, T-shirt zonder mouwen en gele snor
- Panoramix met lange baard en lang wit gewaad en sikkels in gordel
- Assurancetourix met harp en geruit jasje en
- Abraracourix met strikje, eveneens twee vlechtjes en halve bal op hoofd.

## Het spel

Verschillende groepen Galliërs strijden tegen elkaar om het bezit van het Gouden Snoeimes.

De Galliërs leggen een tocht af, waarbij ze allerlei moeilijkheden moeten overwinnen, voordat ze het Gouden Snoeimes in hun bezit kunnen krijgen.

1. Allereerst moet iedereen een slokje nemen van de toverdrank. Dat maakt de deelnemers sterk en dapper. Aan een driepoot hangt boven een minuscuul vuurtje in de kampvuurkuil een ketel te pruttelen. Iedereen krijgt een eetlepel van die drank.
2. Daarna komt men een cohort Romeinen tegen die wel denken, dat ze sterk zijn, maar dat niet echt zijn en zeker met de toverdrank op, moet je ze kunnen verslaan. Deze Romeinen

zijn grote poppen die omgegooid moeten worden. Je moet ze allemaal 'om' hebben, wil je verder kunnen.

3. Daarna gaat de hele stam in een galeischip om de Middellandse Zee over te steken naar Egypte. Onderweg komt men een piratenschip tegen. De piraten willen de Gallische galei enteren, maar dat laten de Galliërs zich niet zeggen. Zij scheuren de piraten in stukken. Letterlijk wel te verstaan: Scheur de piraten maar zo snel mogelijk in kleine stukjes en prop ze door het gaatje in het doosje.
4. Eindelijk komen de Galliërs in Egypte. Wat een raar land met die driehoekige bouwwerken. Maak ook maar eens zo'n piramide. Van takjes ga je net zo lang een piramide stapelen, totdat je de hoogte van een in de grond gestoken stokje hebt bereikt. Veel succes ermee!
5. Helaas, je belandt nu zelf in zo'n piramide met die eindeloze gangen. Je ziet geen uitweg meer. Probeer er toch maar zo vlot mogelijk uit te komen. Je kunt een groot doolhof uitzetten of de deelnemers een doolhofpuzzel laten oplossen.
6. Ook in Egypte was het Gouden Snoeimes echter niet te vinden en nu varen de Galliërs terug naar Italië. Door onoplettendheid van Assurancetourix werd de gehele stam gevangen genomen en nu bevindt men zich in de catacomben van het Colloseum, in afwachting van de berechting. Alleen de overwinning tegen de gladiatoren geeft nog kans op vrijheid. Men moet het echter opnemen tegen Fredius de Grote, de onoverwinnelijke. Er is een ring uitgezet met vier palen in de hoeken, rood-wit lint en een met groene zeep spekglad gemaakt stuk grondzeil. Fredius de Grote (een stafid) staat daar geheel ingevet te wachten tot de deelnemers het tegen hem durven opnemen. Iedereen moet, maar wie kan Fredius verslaan?
7. De Noormannen zijn intussen in West-Europa geland en om te laten zien, dat de Galliërs even dapper zijn en geen angst kennen, moeten zij een hindernisbaan nemen over een rivier en door een moeras. Ze moeten over een evenwichtsbalk, waaronder krokodillekoppen hun aanstaren en onder een dekzeil doorkruipen.
8. Nog een klein stukje, maar hun boot is toch door de Noormannen tot zinken gebracht. Nu moeten ze zelf een boot maken. Goede raad is echter duur. Panoramix weet echter raad en heeft een tekening van een boot, waarmee de Galliërs hun tocht kunnen vervolgen. Bouw zo'n boot en laat hem door het water in een opblaasbaar badje varen.
9. Bij elk onderdeel ontvangt de stam een deel van een schatkaart (rebus). Als de stamleden deze compleet hebben en de rebus op hebben gelost, kunnen ze de plaats van de schat vinden.

Eindelijk, de tocht is volbracht en het Gouden Snoeimes ligt te schitteren in de zon. Zo'n lange reis hadden de Galliërs helemaal niet hoeven te maken. Het Snoeimes lag gewoon in hun eigen dorpje. Maar ja, ze hebben onderweg wel veel plezier gehad. Alle stammen die de reis hebben gemaakt, besluiten tot een verbroederingsfeest. Daaraan voorafgaande volgt natuurlijk eerst nog een gezamenlijke maaltijd. Het is nog maar de vraag of de bard mee mag eten.

## Verbroedering

- a. De verbroederingsfeesten (in zeskamp-vorm) bestaan uit de volgende onderdelen:
- b. Het sjouwen en over een bepaald traject vervoeren van menhirs.
- c. Het vangen van een everzwijn (ringen gooien om een kop/snuut).
- d. Het piesen, zoals Idefix dat doet (met flesjes in een emmer).
- e. Het maken van een toverdrank (Bij elkaar zoeken van 10 verschillende attributen: .....

- f. Zingen, zoals Assurancetourix, de bard. Hij staat aan de overzijde en de groep moet het liedje zingen, dat de bard moet raden. N.B. Alle groepen zingen tegelijkertijd verschillende liederen!
- g. De leider, Abraracourix moet gedragen worden. Ditmaal niet op een schild, maar zittend op een bank door de rest van de stam. Alle stamleden mogen er een keertje op zitten.

## Benodigheden

Klaarmaken van toverdrank

Romeinen (grote poppen)

Piraten

Ideetje aanleveren voor bootje

Doolhof maken (ter plaatse)

Krokodillekoppen

Gouden Snoeimessen

Rebussen

Verbroederingsmaaltijd

Everzwijn-koppen

Lijstje met attributen

Lijstje met liedjes

## Speluitleg

Er worden groepjes gemaakt van vier personen. De kinderen kiezen uit hun midden een Asterix - een slimme, een Obelix - een sterke, een Assurancetourix - een kunstzinnige en een Panoramix - een **tovenaar**.

Bij een ongelijk aantal deelnemers per groep moet een speler een dubbelrol vervullen. Als er slechts kleinere groepjes gemaakt kunnen worden valt een rol helemaal af.

De leiders zijn de Abraracourixen.

Het is de bedoeling dat de groepjes, stammen, een reis door Gallië gaan maken.

Aan de muur is daarom een grote plattegrond van Gallië bevestigd, waarop een route staat getekend.

Voor elke stam bevindt zich een vlaggetje (gekleurde speld) bij het beginpunt.

Achtereenvolgens komen van elke groep de Asterixen, Obelixen, e.d. aan de beurt. Een van hen trekt uit een stapeltje opdrachten een kaart en alle spelers met dezelfde rol moeten nu deze opdracht vervullen. Lukt dat, dan wordt het vlaggetje van hun stam op de plattegrond een plaatsje verder geschoven, anders blijft dat vlaggetje staan.

De stam die als eerste de reis door Gallië heeft volbracht, heeft gewonnen.

## **Opdrachten**

### ***Opdrachten Panoramix***

- Als tovenaars heb je bijzondere gaven. Trek je schoenen en sokken maar eens uit en doe een blinddoek voor. Op de grond worden een tiental voorwerpen neergelegd. Door met je voeten te voelen moet je ze raden. (De andere Panoramixen staan even in de gang te wachten!) Als je er 7 of meer goed hebt, mag je een plaatsje verder.
- Je hebt iets verkeerd met een drankje gedaan. Je hele neus wordt er blauw van. Hij wordt blauw geschminkt. Een plaatsje verder, als je dat netjes laat gebeuren.
- Voor een toverdrank heb je nogal wat bijzondere spullen nodig. Kom hier met een kopje met een oor, een theezakje, een gele tandenborstel en een blauwe handdoek. Lukt dat je binnen twee minuten (je stam mag jou helpen), dan mag je een plaatsje vooruit.

### ***Opdrachten Obelix***

- Je bent zo sterk. Rol je mouw maar eens op en laat je spierballen eens zien. Dit ter beoordeling van de Abraracourixen.
- Probeer zo snel mogelijk een grote spijker in een blok hout te slaan.
- Gooi buiten zo ver mogelijk met een zware bal.
- Alle andere kinderen, op de Obelixen na zijn everzwijnen. Probeer binnen één minuut zoveel mogelijk te tikken.
- Je hondje, Idéfix zit ergens verstopt. Probeer hem maar te vinden.
- Probeer deze menhir (bijv. zware balk) zo lang mogelijk vast te houden.
- Breng in 1 minuut tijd zoveel mogelijk menhirs (palen of stenen) over.

### ***Opdrachten Assurancetourix***

- Trek een zo gek mogelijke bek. Moet toch niet zo moeilijk zijn voor jou.
- Zing het eerste couplet van de Koning van Siam zo vals mogelijk, maar nog wel verstaanbaar.
- Teken zo nauwkeurig mogelijk vanaf de tekening jezelf na.
- componeer een lied (verzin zelf de melodie en zing dat) met een zelfverzonnen tekst of met de volgende:

*Wij Galliërs zijn sterker dan de Romeinen,  
wij overwinnen altijd en iedereen  
en verliezen er geen een.  
Dat komt door toverdrank en de everzwijnen.*

### ***Opdrachten Asterix***

- Drink een lepel van deze heerlijke (door de kookstaf samengestelde) toverdrank. Doe je dat zonder haperen: 1 plaatsje vooruit.
- Los het volgende raadsel, rebus, som op:
- Je wordt op bijzondere wijze vastgebonden aan een van je stamgenoten. Probeer maar eens los te komen.

### ***Stamopdrachten***

- Vervoer als stam een van de leiding op een bank, plank, o.i.d.
- Steek als groep een rivier over. Je hebt alleen de beschikking over twee banken.