

Bingelverhaal leerjaar 3

Start	Einde	Inhoud
21/09/2023	5/10/2023	Plot 1 - De verstoorde maaltijd Het is het jaar 1264. Het gaat er gezellig aan toe in de eetzaal van koning Arnoldus. Plots komt er een boodschapper aangerend. Hij heeft slecht nieuws: koning Gribus van de andere kant van het eiland bereikt een aanval voor, iemand moet uitzoeken wat hij juist van plan is. De koning stuurt ridder Gulzewijn op pad. Prinses Puck wil ook graag mee, maar dan moet ze eerst koekjes gaan halen voor de ridder.
5/10/2023	18/10/2023	Plot 2 - De val Prinses Puck en ridder Gulzewijn gaan op weg naar een geheime tunnel. Die leidt naar de andere kant van het eiland, waar de boze koning Gribus zijn aanval beraamt. Hij moet gestopt worden. Ze zijn bijna bij de tunnel wanneer ze in een diepe kuil vallen. Er zit nog iemand in die put: de tovenaarsleerling Tariq. Maar het is er zo donker, dat ze elkaar niet kunnen zien.
18/10/2023	9/11/2023	Plot 3 - Gribusmannen De leermeester van Tariq zag in zijn toverspiegel hoe Gribus spionagetunnels groef onder het land van koning Arnoldus. Hij stuurde Tariq op pad om de goede koning te waarschuwen. Maar toen viel Tariq in zo'n gang, net als Puck en Gulzewijn. Plots horen ze in de verte zware mannenstemmen, die scanderen: "Gribus is een machtig man, hij hakt Arnoldus in de pan." Dat zijn de Gribusmannen, de soldaten van koning Gribus! Puck, Tariq en de ridder besluiten om voorzichtig verder te trekken naar het kasteel van koning Gribus. Ze moeten hem stoppen! Maar daarvoor moeten ze eerst een rivier over. En ridder Gulzewijn kan niet zwemmen.
9/11/2023	23/11/2023	Plot 4 - Het ravijn Jehaaa! De vissen brengen onze vrienden in sneltreinvaart naar de oever van de rivier. Nu staan ze in het ravijn tussen de twee koninkrijken in. Het is zo diep, dat ze niet zien welk rijk aan welke kant is. Ze moeten dus eerst klimmen. Wat een opgave, met de zware buik - euh het zware harnas - van Gulzewijn. Maar wanneer ze eindelijk boven zijn, zien de ridder en de kinderen dat ze weer in hun eigen landje staan. Gribus' rijk ligt aan de overkant. Gelukkig is er een hangbrug over het ravijn, maar de Gribusmannen hebben alle plankjes losgeschroefd en in het rond gegoooid.
23/11/2023	7/12/2023	Plot 5 - De witte wieven Puck, Tariq en ridder Gulzewijn zijn maar net aan de overkant of de brug breekt met een luid gekraak doormidden. Nu moeten ze door een uitgestrekt moeras. Wanneer het donker wordt, klinkt er opeens een vreemde gil. Er kringelen witte, spookachtige gedaanten omhoog uit het moeras. Het zijn witte wieven. Als ze je aanraken, los je langzaam op in de mist, tot je helemaal verdwenen bent. Tariq houdt een spiegelkje omhoog en zegt een toverspreuk op. Daardoor verstenen de witte wieven. Maar er zijn meer spiegelende dingen nodig!
7/12/2023	21/12/2023	Plot 6 - Toverdrank De witte wieven zijn allemaal verjaagd. Nu alleen de weg uit het moeras nog vinden. Tariqs toverspiegelkje komt nog eens van pas, want met de juiste formule wijst het hen de weg. Maar voor ridder Gulzewijn gaat het niet snel genoeg. Al zijn lekkere voedselvoorraad is op en hij wil die gaan aanvullen. Hij grist Tariqs zaktoverbeekje uit zijn handen en begint een toverdrank te brouwen. Oh nee, dat komt niet goed. De pot ontploft en iedereen wordt weggeblazen. Tariq en Puck belanden in een struik voorbij het moeras. Maar zal Gulzewijn zacht neerkomen?
11/01/2024	25/01/2024	Plot 7 - Dragoban Gulzewijn landt zacht, maar wordt meteen gevangengenomen door een peloton Gribusmannen. Puck en Tariq volgen hen tot aan het kasteel van Gribus. De soldaten gaan er door een zware poort naar binnen. De kinderen blijven buiten om te beraadslagen hoe ze Gulzewijn kunnen redden. Op dat moment voelen ze een wel erg hete adem in hun nek. Het is Dragoban, de vierkoppige draak van het kasteel. En hij lust al eens een lekker mensenhapje! Ze kunnen hem niet verslaan, maar wel in slaap wiegen met rozenblaadjes.
25/01/2024	8/02/2024	Plot 8 - Verwarring Er ligt een hele berg rozenblaadjes klaar voor Dragoban, maar dan schiet er per ongeluk een steekvlam uit zijn neus, die alles verbrandt. Nu wordt de draak echt kwaad. Hij springt over de kasteelmuur en zet de achtervolging op Puck en Tariq in. Maar wat gebeurt er? Net als de kinderen denken dat ze verloren zijn, zien ze dat de vier nekken van de draak in elkaar verstrengeld raken. Omdat hij niet meer kan bijten, hopen Puck en Tariq dat ze op de rug van de draak over de kasteelmuur kunnen vliegen. Ze moeten alleen nog een goede beloning verzinnen.
22/02/2024	7/03/2024	Plot 9 - Op zoek naar Gulzewijn Op de rug van Dragoban zijn Puck en Tariq over de kasteelmuur gevlogen. Maar hoe moeten ze in dat grote gebouw ridder Gulzewijn vinden? Achter de eerste deur waar ze willen binnen gaan, zien ze artiesten zitten. Het zijn acrobaten, muzikanten, jongleurs, dansers, narren, goochelaars ... die een grote show zullen opvoeren voor de inwoners van het kasteel. In het kamertje ernaast hangen alle kostuums en verkleedkleren. Tariq en Puck besluiten zich als artiesten te verkleeden. Zo kunnen ze ongemerkt op zoek naar ridder Gulzewijn.
7/03/2024	21/03/2024	Plot 10 - Malvina de chef-kokkin Eindelijk hebben de kinderen het juiste kostuum gevonden. Puck is verkleed als acrobate en Tariq als goochelaar. Alleen heeft hij ook een hoge, witte muts opgezet. Wat een vreemde combinatie ... Wanneer ze op weg gaan om Gulzewijn te zoeken, botsen ze op een grote vrouw met een wit schort voor. "Aha," zegt ze tegen Tariq, "jij bent waarschijnlijk mijn nieuwe leerling-kok. Kom maar mee naar de keuken". Het is Malvina, de chef-kokkin van het kasteel. Puck en Tariq stellen voor om wijn voor het diner te halen. Misschien is de wijnkelder wel vlak naast de kerkers. De kans is groot dat Gulzewijn daar opgesloten zit.
21/03/2024	18/04/2024	Plot 11 - Koning Gribus Puck en Tariq hebben de kerkers gevonden en ze horen ridder Gulzewijn al jammeren. Net wanneer ze naar hem toe willen gaan, worden ze door iemand in de kraag gegrepen. Het is koning Gribus zelf! Hij wil hen in de vergeetput gooien. Maar Tariq overtuigt hem ervan dat hij mensen kan hypnotiseren en laten verdwijnen. Om dat te bewijzen, moet hij Puck acrobatische kunstjes laten doen. Ze denken dat het haar nooit zal lukken, maar dan doet ze plots een hele reeks tikflaks achter elkaar. Heeft Tariq haar echt gehypnotiseerd? Gribus laat hen die avond optreden, maar als ze ook de verdwijntruc willen doen, hebben ze een heleboel lakens nodig.
18/04/2024	2/05/2024	Plot 12 - Insecten in de kelder De show van Tariq en Puck is een groot succes. Als beloning krijgen ze een kamer in het kasteel. Gribus wil ook leren hoe je mensen kunt hypnotiseren en laten verdwijnen. Als iedereen slaapt, gaan de kinderen terug naar de kelder. Voor Gulzewijns cel houden twee stevige soldaten de wacht. Hoe komen ze daar voorbij? Tariq heeft een idee. Als ze insecten langs de broekspijpen van de wachten omhoog laten kruipen, krijgen die vast zo'n jeuk dat ze gillend wegllopen.
2/05/2024	16/05/2024	Plot 13 - Les in hypnose Het is gelukt: de soldaten springen op en neer van de jeuk. Puck kan nog net hun sleutels grijpen voor de mannen gillend wegnemen. Wat zijn de kinderen en Gulzewijn blij elkaar terug te zien! Ze gaan met z'n allen naar de kamer van de kinderen. Daar wachten ze tot koning Gribus hen oproept voor de les hypnose. Tariq en Puck hebben een geweldig plan bedacht. In plaats van Gribus te leren hypnotiseren, brengt Tariq hem zelf in slaap. Ze willen hem op de rug van Dragoban ver weg laten vliegen, maar daarvoor moeten ze eerst de nekken van de draak ontwarren.
16/05/2024	30/05/2024	Plot 14 - Eind goed al goed Heer Gribus vliegt heel ver weg op de rug van de draak. De inwoners van zijn rijk worden bevrijd en worden allemaal uitgenodigd om te gaan feesten in het rijk van koning Arnoldus. Met rijstpap en aardbeien met slagroom!