4.2 Dybstrømsuhyrets Frokost

Velkommen til Bølgebærernes kyst!

Under overfladen bor Dybstrømsuhyret. Det er en gigantisk blæksprutte med ti arme, der elsker at trække skibe ned i det mørke dyb.

Jeres hold har ansvaret for et skib (bolden), som skal sejle over det farlige hav (presenningen). I skal samarbejde om at løfte og vippe havet ved hjælp af rebene i kanten.

I skal styre skibet sikkert udenom de sorte huller, hvor uhyret ligger på lur og venter på frokost. Hvis skibet ruller i et hul eller falder over bord, må I skynde jer tilbage til start og prøve igen!

Regler

- Alle på holdet skal holde i hver sin snor i kanten af havet.
- Havet (presenningen) skal altid svæve – den må aldrig røre jorden!
- Skibet starter i den ene ende og skal rulle hele vejen til målfeltet i den anden ende.
- Hvis skibet falder i et hul, ruller af presenningen eller hvis I taber havet på jorden, har uhyret vundet, og I skal starte forfra.
- Man må ikke røre skibet med hænderne, når først rejsen er startet.
- I har 10 minutter til at nå så mange ture som muligt.

Point

- Der gives 20 point for begynde sin første søfart!
- I får 25 point for hver gang, I får skibet sikkert hele vejen i mål.

Der gives højst 150 point.