

# Piratendag

Een groot en flitsend spel tijdens een kampweek of als activiteit op een startdag of afsluitingsmiddag.

De deelnemers zorgen zelf voor piratenkledij. Eventueel kunnen er oude, te verknippen kleren en oude lappen aanwezig zijn en enkele ooglappen.

## Vorbereiding

De deelnemers steken zich in piratenkledij en worden getatoeëerd (= geschminkt!). Elke groep zorgt voor een naam, een piratenvlag en een piratenlied.

Als attractie wordt een grote boot gebouwd, bijvoorbeeld met sjorpalen en stukken karton (werktekeningen aanwezig).

De jacht naar de schat kan beginnen. Voor elke (goed) uitgevoerde opdracht krijgt de groep een deel van de schatkaart. De gehele schatkaart laat de route zien naar de plaats, waar de schat (bijvoorbeeld snoep verpakt in goud- of zilverfolie in een schatkist) begraven is.

Tijdens het spel worden de deelnemers voorzien van hompen brood en water uit stenen kruiken, eventueel scheepsbesluit. Water wordt gedronken uit emaille mokken. Als afsluiting van het spel een maaltijd, bijvoorbeeld chili con carne.

N.B. Een beetje ruig doen tijdens de maaltijd (bijv. boeren) moet mogen. Gebruik ook maar eens wat grove scheepstaal. Dat brengt de deelnemers zeker in de juiste stemming.

## Opdrachten

1. Enteren - De deelnemers gooien een touw naar boven om een boom. Aan dat touw trekken zij zich naar boven, een zeephelling op. In de praktijk zal het misschien beter werken, als het touw al is vastgemaakt.
2. Touwbrug - De deelnemers lopen van schip naar schip over een touwbrug. Een touw ca. 50 cm. boven de grond om op te lopen, het andere touw ca. 1 meter hoger om aan vast te houden.
3. Koppen snellen - De deelnemers met aan hun hand een haak (feestartikelenwinkel!) proberen een aantal ballonnen, beschilderd als hoofden kapot te prikken.
4. Zeemansgraf - Twee spelers staan op een schuin en wankel liggende, glibberige (groene zeep) loopplank en gooien zo een pop het 'water' in.
5. Schatkist vervoeren - Een zware kist moet vervoerd worden. Dit kan door de kist te laten rollen op houten palen.
6. Roeien - Hiervoor kan, als deze beschikbaar is een roeitrainer gebruikt worden. Tel het aantal slagen in een minuut.
7. Kielhalen - Onder een stuk dekzeil liggen goud- of zilverklompen (tennisballen met goud- of zilverfolie). De deelnemers krijgen een toverkoord om hun middel, dat aan de andere kant vast zit

aan een paal op ca. 10 meter van het zeil. De spelers moeten zo snel mogelijk onder het zeil kruipen, de goud- of zilverklompjes eronder vandaan halen en weer onder het zeil vandaan komen. Hoe lang doen ze daarover?

8. Goud rapen - Ca. 10 blokjes, voorzien van goudfolie liggen op een hoop. Een speler loopt in een cirkel en elke keer pakt hij een blokje op en brengt dit naar zijn startpunt. In hoeveel tijd heeft hij alle blokjes verzameld?

Als prijsje voor alle deelnemers hadden wij piratenvlaggetjes gemaakt, lachende doodskopjes geplakt op fotokarton en dat vastgemaakt aan een houten vlaggestandaardje