

Vorbereidingsfiche: Piratenspel

- LEEFTIJD: 8 – 12 jaar
 - AANTAL SPELERS: vanaf 8 spelers
 - DUUR: 1u30
 - AANTAL GROEPEN: 2 groepen
 - SOORT: groot spel
 - INTENSITEIT: actief
-

BESCHRIJVING:

Regeling: De groep wordt verdeeld in 2 groepen. Dit zijn 2 piratenfamilies die strijden tegen elkaar. Zij hebben elk hun eigen 'kamp' in het gebouw (dit is gewoon een plek waar een begeleider zit om opnieuw leventjes te kunnen geven. Elke familie heeft zijn eigen type leventje

Doel: Je eigen familie de koning van de zee maken door zoveel mogelijk schepen van de andere families te laten zinken. Het verhaal gaat als volgt: *Er waren eens 3 piratenfamilies die ruzie met elkaar maakten. De kapiteins konden niet stoppen met bekvechten over wie nu de meeste en de stevigste schepen had. Om dit voor eens en voor altijd uit te maken, gaan we een grote wedstrijd organiseren. Wie op het einde van de wedstrijd nog de meeste schepen over heeft, is gewonnen en wordt benoemd tot koning van de zee. Het doel is dus om zo veel mogelijk schepen van de andere families te laten zinken om zo koning van de zee te kunnen worden.*

Regels: De begeleider maakt voor elke ploeg een raster met boten in. Dit krijgen ze ook even te zien voordat het spel begint. Iedere familie krijgt 10 boten (één vierdekker (dit is een boot die 4 vakjes van het raster vult), 2 driedekkers, 3 tweedekkers en 4 ééndekkers).

Ergens in het gebouw zit een begeleider met de rasters. Hier mogen de families komen schieten op boten. Wanneer er een boot geraakt is, wordt er aangeduid of je een één-, twee-, drie- of vierdekker geraakt hebt. Wanneer een boot volledig gezonken is, wordt aangeduid dat alle vakjes rond die boot water zijn. Voor elke schietbeurt moet je één of 2 leventjes van de andere familie verzameld hebben

Als iemand je wimpel trekt dan moet je samen een spelletje doen (hanengevecht, om ter langst piraaaaaat zeggen zonder te ademen of blad-steen-schaar). Diegene van wie de wimpel getrokken is, mag het spel kiezen. De winnaar van het spel krijgt het leventje van de verliezer. De verliezer gaat dan terug naar zijn kamp om een nieuw leventje te gaan halen.

De familie die op het einde van het spel nog de meeste schepen overheeft, is gewonnen. Een schip is pas gezonken wanneer het volledig geraakt is, dus bijvoorbeeld een vierdekker is pas gezonken wanneer alle vier de vakjes beschoten zijn.

