



Zoek de schat van de verdwenen piraten



ARRRRRRR! Lang geleden, in een ver ver land, leefden er rijke piraten. Ze hadden de grootste rijkdom van de hele wereld. Iedereen vreesde hen! Tot Janus Spilianus verscheen met zijn piratenleger uit het verre noorden. De rijke piraten waren als de dood voor hen en ze verstopten snel al hun rijkdom. Na de aanval waren alle piraten én Janus verdwenen. Niemand heeft ooit nog iets van hen gehoord en niemand heeft hun rijkdom ooit kunnen vinden. Maar onlangs waren er geruchten over een geheime schatkaart die ergens te vinden was. Kunnen de rakwi's die kaart vinden en zo de schat bemachtigen?

DOEL VAN HET SPEL

De rakwi's werken samen in teams om een schatkaart te veroveren waarmee ze op het einde van het spel op zoek gaan naar de schat.

MATERIAAL

- Schatkaart in stukken: een volledige kaart voor elke ploeg
- Een schat: een schatkist met bijvoorbeeld voor elk lid een ooglapje, snoepen, enz.
- Obstacleparcours
- Stoelen: één minder dan het aantal deelnemers
- Een muziekbox
- Pen en papier
- Een potje met sleutels
- Een krantenknuppel
- Een ladder

VOORBEREIDING

Maak een schatkaart van het terrein waarop jullie spelen. Verdeel die kaart in stukken. Die stukken kunnen de rakwi's verdienen door spelletjes te winnen.

Voor de laatste opdracht ga je het best naar een speeltuin in de buurt.

SPELVERLOOP

PIRATE LIFE

Alle leden gaan in een lange rij naast elkaar voor de leiding staan en sluiten hun ogen. De leiding zegt stellingen op. Als de leden akkoord gaan, doen ze een stap vooruit. Maak ploegen door de leden die het dichtste bij elkaar staan samen te zetten.

Stellingen

- Ik zou graag een piraat zijn
- Ik heb al eens op een boot gezeten
- Ik word snel zeeziek
- Ooglapjes vind ik stoer
- Als ik een piraat zou zijn, wil ik een papegaai op mijn schouder
- Piraten keren nooit terug naar huis, ze blijven op zee
- Ik klim graag in de mast
- Ik eet graag vis
- Ik zwom al eens in de zee
- ...

SCHIPPER, MAG IK OVERVAREN?

Alle leden staan aan een kant van het terrein. In het midden staat er iemand van de leiding, bijvoorbeeld Zeno. De leden zingen het liedje 'Schipper, mag ik overvaren'. Daarna geeft Zeno een bepaalde opdracht waar iedereen aan moet voldoen om te mogen passeren. Zeno probeert degenen te tikken die de opdracht niet uitvoeren. De spelers die getikt worden, komen ook in het midden staan bij Zeno.

PIRATENOBSTAKELRACE

Piraten moeten behendig zijn met hun zwaard, ook als er vanalles in de weg ligt. Maak een obstakelbaan voor je leden met bijvoorbeeld een loopplank om op te balanceren, een legernet dat als zeewier kan dienen om onderdoor te kruipen en andere obstakels. Elke speler moet dat parcours afleggen met een schaar in de handen.

DUIZEND BOMMEN EN GRANATEN!

Als piraat moet je in staat zijn om een stevige storm te doorstaan. Ga schouder aan schouder in een kring staan, afwisselend met je gezicht naar buiten en naar binnen, en neem de polsen van je burens stevig vast. Op een teken leunt iedereen naar voren zonder hun voeten te verzetten, om zo 'zigzaggend' in evenwicht te komen. Zo kunnen jullie de storm doorstaan.

PIRATENDANS

We doen een stoelendans op piratenmuziek. De spelers proberen zo snel mogelijk een lege stoel te vinden zodra de muziek stopt. Wie geen stoel heeft, valt af en roept luid ARRRR. Speel door tot er maar één deelnemer overblijft. Die is de winnaar.

ARRR GOTCHA!

Iedereen krijgt een nummer op hun hoofd. Verberg je nummer voor de andere deelnemers. Iedereen krijgt een kaartje met het nummer van de speler die ze moeten gaan tikken. Lukt dat, dan is die speler dood en geeft die hun kaartje aan jou. De laatste speler die overblijft, is de winnaar. Als er maar van één team spelers over zijn, moet je niet verder spelen. Dan heeft dat team gewonnen.



AvontuurLeuk!

Chiro: da's ravotten, in de plassen springen en soms eens hard op je gezicht gaan. Voor de leiding is het dan weer roddelen in de zetel, uitkijken naar jullie avondeten en (te lang) vergaderen. Daarom dagen we jou en je leidingsploeg uit om aan de slag te gaan met het jaarthema Avontuurleuk! Dit spel werd speciaal voor jullie gemaakt om kennis te maken met enkele vormen van risicovol spelen. Meer weten daarover? Check het op chiro.be/jaarthema.

DE SLEUTELS VAN DE VIJAND

Wat zien we daar? Er zit een piraat te slapen aan de overkant en hij heeft zijn sleutels bij zich! Laten we die proberen te pakken! Leidster Didi zit aan de overkant met haar ogen dicht 'te slapen'. De leden starten allemaal op een lijn naast elkaar. Ze sluipen zo snel mogelijk naar de overkant. Didi heeft echter een zwaard (gebruik een krantenknuppel) om haar sleutels te verdedigen. Met gesloten ogen slaat ze naar het geluid. Spelers die geraakt worden, moeten terug naar de achterlijn.

GEVANGENENOMEN

Soms worden piraten gevangen genomen en moeten ze kunnen overleven. De gevangene klampt zich vast aan een ladder. De anderen draaien hem of haar voorzichtig rond.

KLIMMEN IN HET KRAAIENEST

Klim met de hele ploeg op een speeltuig (of in een grote boom), met de opdracht om er daarna in dezelfde volgorde weer uit te klimmen.

EINDE VAN HET SPEL

Tegen het einde van het spel hebben de meeste ploegen een stuk van de kaart waarmee ze naar de schat kunnen beginnen zoeken. Wie vindt de grote schat? En wat zou het zijn?!