Lange zeeslag

Door Brent Ruytjens

|  |  |
| --- | --- |
| **Categorie:** | **Terrein:** |
| Groot spel | Elk Terrein |
| **Aantal moni's:** | **Aantal deelnemers:** |
| 4 | Ongeveer 40 |
| **Leeftijd:** | **Duur:** |
| Van 11 tot 14 jaar | 180 minuten |

# Inkleding

De kapitein Archibald Haddock en Christoffel Columbus hebben en ernstige ruzieKomt erop neer dat ze een zeeslag gaan doen, maar dat ze eerst een vloot moeten bouwen en een tactiek verzinnen om de andere kapitein tot zinken te brengen.In hun thuisland kennen beide kapiteins een scheepsbouwmeester wiens hulp ze zoeken om hun vloot te bouwen. Maar deze scheepsbouwmeester bouwt geen vloot voor niets en een vloot bouwen da kost ook tijd hé, tenzij er veel helpende handen zijn, want veel handen maken licht werk.

# Uitleg

De activiteit is ontworpen om gespeeld te worden tijdens een gesplitste profileringsactiviteit, waarbij de groep die de profilering niet heeft op dat moment hun vloot kan bouwen.De groep wordt dus opgesplitst voor profilering en activiteit. Voor de activiteit zijn minstens twee monitoren nodig (1 kapitein en 1 scheepsbouwmeester). Deel 1:

*Bestaat uit drie onderdelen:*

* Geld verdienen of materialen verdienen
* Vloot bouwen
* Tactiek verzinnen (vloot opstellen)
* Vlag maken

*Geld/ materiaal verdienen:*De scheepsbouwmeester kan boten en ammunitie maken, maar niet voor niets. De bouwmeester wilt graag volgende dingen:

* Elk vel op zijn wc-rollen genummerd en terug opgerold.
* Eens een blokje zeep zien op raken.
* 10 levende diertjes
* Zoek met elke letter van het alfabet een jongens- en meisjesnaam voor zijn schepen
* Maak een strijdkreet voor uw team
* 30 genummerde papieren bootjes, gwn omdat het kan
* Een gedicht over de zee en boten
* Maak bij iedereen van de groep een staartje in het haar
* Lepel een emmer water over naar een andere emmer
* Doe met heel de groep haasje-over
* Maak van uw kapitein en de scheepsbouwmeester een portret
* Stap met heel de groep in olifantenpas rond het gebouw
* Maak een 3 menselijke piramides van 3 verdiepingen
* Verkleed 5 jongens als meisje
* Verkleed 5 meisje als jongen
* Maak van 1 persoon een mummie door hem/haar in te wikkelen in WC-papier
* De oceanen moeten proper zijn dus je moet 20 stukjes vuil verzamelen van het terrein
* Spring met heel de groep 100 keer touw
* Maak met 30 schoenen een grote K van Kazou op de grond
* Praat met 3 kinderen 5min lang tegen een boom of tegen water
* Zoek voor iedereen een lieve, vriendelijke matrozen naam.
* Zoek voor de kapitein en scheepsbouwmeester een mooie bloem om mee te nemen op de zee
* Toon aan dat je een balpen kan leeg schrijven
* Laat 1 persoon zoveel mogelijk kledingstukken aandoen
* Loop 30 keer rond het gebouw (door af te wisselen)
* Zing met een aantal meisjes een liedje naar keuze
* Zing met een aantal jongens een liedje naar keuze
* 5min muur zitten, afwisselen mag maar er moet binnen de 5min altijd iemand tegen de muur zitten.
* Leg 100 knopen in een touw
* Laat 5 verschillende knopen zien
* Vul 3 flessen met water met een lepeltje
* Geef iemand een origineel kapsel (zonder knippen!)
* Geef 15 populaire videogames
* Geef 25 automerken
* Bouw een kaartenhuis van 3 verdiepingen
* Geef 10 originele manieren hoe je een zwembadje kan gebruiken
* Elke teamgenoot moet minstens 2min. worden gemasseerd ook kapitein en scheepsbouwmeester

*Vlag maken:*Een teamnaam en bijhorende vlag kan hier toch niet missen! (Alle deelnemers willen wel hun eigen grote vlag meenemen naar huis, maar helaas kan er maar één grote bootvlag zijn, deze verloten we op het einde van het kamp) Omdat het één team is, mogen ze kleinere team vlaggen maken voor op hun kleren te spelden.

*De vloot:*Met het geld/ materialen die verdiend zijn kan het team de boten laten bouwen die ze willen en een tactiek verzinnen over hoe deze te plaatsen op het speelrooster.Prijslijst: schepen

Type..............................Grote .......Kostprijs

Vliegdekschip ...............2 x 6 ........... 60

Alien boot .....................2 x 6 ........... 60

Onderzeeër ..................1 x 4 ........... 40

Ontmijner .....................1 x 2 ............ 20

Slagschip .....................1 x 3 ............ 30

Uitbereiding hoofdboot..2 x 8 ............. /

Raket ............................. / ................ 20

Om hun vloot op te stellen krijgt elk team een coördinaten rooster van 15x15 op karton of A3-papier. Hierop kunnen ze dan hun tactiek uitwerken.

**Deel 2:**Het spelrooster zijn twee doeken met elk een coördinatenraster op getekend van 15x15. De zeeslag wordt gespeeld met de twee doeken tegenover elkaar te leggen. Markeren verrichte acties wordt aangeraden als volgt te doen:

* Rood: voor een torpedo dat raak heeft geschoten
* Blauw: voor een gemist schot
* Als een vliegtuig een boot heeft ontdekt of respectievelijk een deel ervan gezien heeft, dan wordt dit doorgegeven, maar dit hoeft niet aangeduid te worden.

Hieronder een voorbeeld rasterA B C D E F G H I J K L M N O1 2 3 -> -> -> -> -> 4 5 6 7 8 9 x 10 11 12 13 14 15

Het vliegdekschip heeft de mogelijkheid om een groot vliegtuig te huizen, waarmee verkenningsvluchten kunnen gedaan worden, om op deze manier booten van de vijand te kunnen vinden. De vliegtuigen kunnen over het hele speelveld ingezet worden maar kunnen maar over een vaste afstand en gebied hun radar gebruiken om zo zelf niet ontdekt te worden: het vliegtuig kan een strook van 5 lang, en 1 raster langs beiden kanten breed, verkennen (inclusief onder het vliegtuig)

Raketten zijn een fysiek object, het is een tennisbal die naar de vloot van het andere team kan gegooid worden door een matroos om rond het vakje van impact (zie hierboven, x) een radius van 3x3 kapot te maken (gegeven dat er een zich een boot bevindt). Het werpen van deze tennisbal gebeurd steeds vanaf dezelfde op voorhand gedefinieerde plaats.

Wie op het einde van het spel de meeste schade heeft berokkend die wint. [De kapiteins spreken een bepaalde duur af voor aanvang en na deze duur wordt de schade opgemeten]

# Taakverdeling

**Deel 1:**Er zijn twee kapiteins die elk de speluitleg doen voor respectievelijk hun groep.Kapitein 1:

Kapitein 2:

Eén andere monitor is scheepsbouwmeester.

**Deel 2:**De kapiteins spelen elk met hun team tegen elkaar de finale, ze zorgen voor een duidelijk en eerlijk spelverloop.De andere monitoren spelen mee en begeleiden zo het spel.

# Materiaal

**Verbondsmateriaal:**

* 5 A3 papieren (om de opdrachten op te schrijven)
* Stapeltje A4 papieren
* Schrijf + tekengerief
* 3 WC-rollen
* 1 stuk zeep
* Elastiekjes
* 2 emmers
* 2 springtouwen
* 2 eetlepels
* 3 lege waterflessen**Eigen Materiaal:**
* twee grote lakens (met een raster op getekend)
* Lakens voor vlaggen
* kampdans muziek