***Waarom / doel van de activiteit***

Het doel is zeilskills te oefenen in spelvorm. Eén boot is een piratenschip en de andere boot is een VOC-schip. Het spel kan ook met meerdere boten gespeeld worden, maar dan moet er even naar de verdeling VOC-schepen en piratenschepen gekeken worden.

***Beschrijving van de activiteit***

Elke boot krijgt de opdracht hun kanonnen klaar te maken. De kanonnen zijn oude binnenbanden van fietsen die aan beide kanten van de vlet gespannen moeten worden tussen de dollen. Hiermee kan je tennisballen schieten.

De leiding maakt 2 posten en bij beide posten zijn 2 aparte gedeelten: “Uitgaande goederen” en “Ingekomen goederen”. Uit “Uitgaande goederen” liggen de kostbaarheden die het VOC-schip naar de andere post moeten brengen, bij “Ingaande goederen” liggen de kostbaarheden die het VOC-schip heeft binnengebracht vanuit de andere post.

Het VOC-schip vaart op en neer tussen deze 2 posten (al dan niet volgens een bepaalde route), het piratenschip mag vrij rondzeilen. De bedoeling is dat het VOC-schip zo veel mogelijk kostbaarheden van punt A naar punt B en weer terug gaat vervoeren en het piratenschip moet zo veel mogelijk van deze kostbaarheden zien te plunderen. Het VOC-schip mag bij de posten de goederen verstoppen om het de piraten zo moeilijk mogelijk te maken).

Beide schepen krijgen tennisballen mee als munitie om mee te schieten. Indien een boot 3x is geraakt met een tennisbal legt de bemanning van de desbetreffende boot de boot stil, het liefst met een anker. Is het VOC-schip als eerste 3x geraakt en stil ligt, dan mogen de piraten de boot enteren en voor 3 minuten naar de kostbaarheden gaan zoeken. Daarna moeten ze van boot af en mag het VOC-schip verder varen met de kostbaarheden die ze over hebben. Is het piratenschip als eerste 3x geraakt en stil ligt, dan moeten de piraten eerst 3 minuten wachten voordat ze weer verder mogen en opnieuw een poging mogen doen om het VOC-schip aan te vallen.

Na een bepaalde tijd geeft de leiding een eindsein en wordt de balans opgemaakt. Daarna kunnen de rollen worden omgedraaid.

***Benodigd materiaal***

* Dollen
* Binnenbanden van een fiets
* Tennisballen
* Kostbaarheden

***Puntentelling kostbaarheden***

* Zilveren munt – 1 punt
* Gouden munt – 2 punten
* Parels (zilveren knikkers) – 3 punten
* Opalen (groene knikkers) – 2 punten
* Goudstrips (geknipte gouden veters) – 3 punten
* Zwarte peper (zwart zand zip lock) – 2 punten
* Thee (gras en fijngesnipperde blaadjes in een zip lock) – 4 punten
* Laurier (blaadje in een zip lock)– 3 punten
* Peterselie (gras in een zip lock)– 3 punten
* Diamanten - 2 punten
* Witte diamant – 10 punten

***Veiligheid***

* Dragen van een zwem- of reddingsvest: Zie informatieblad gebruik zwem- en reddingsvesten van de Nautisch Technische Richtlijnen (NTR2020) op de website Scouting Nederland

***Tip***

* Het spel kan ook met meerdere boten gespeeld worden, maar dan moet er even naar de verdeling VOC-schepen en piratenschepen gekeken worden.
* Indien het lastig is om met de fietsbanden de ballen weg te schieten, dan kunnen de leden de ballen ook eventueel gooien.