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

Het doel is zeilskills (en evt. roeiskills) te oefenen in spelvorm, waarbij het varen steeds moeilijker wordt gemaakt. Elke boot is een piratenschip en de boten schieten op elkaar.

***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. Als je een andere boot raakt met een tennisbal dan krijgt de geraakte boot een handicap.

De leiding dobbelt met een dobbelsteen om te bepalen welke handicap de geraakte boot krijgt. Bij de eerste keer 1 of 2 verliezen ze de grootschoot, bij de tweede keer moet het grootzeil helemaal weg. Bij 3 of 4 verliezen ze de eerste keer de fokkeschoot en de tweede keer de fok. Bij de eerste 5 of 6 moet het roer eruit en bij de tweede keer mogen ook geen riemen meer worden gebruikt.

Het wordt dus steeds moeilijker om te blijven varen. De kinderen moeten zelf aangeven wanneer ze opgeven, dit kan door middel van een witte vlag te hijsen. Ballen die in het water vallen kunnen door iedereen worden opgepikt, dit is weer extra munitie.

***Variatie***

Verzamel kanonskogels (oude tennisballen bij tennisbanen). Verdeel de vloot in twee partijen en ontwerp een strijdplan.

Bijvoorbeeld: de piraten (ongewapend) vallen het galjoen (volgboot of ponton), bemand met een aantal verdedigers, aan. De piraten kunnen tot zinken worden gebracht door een voltreffer (een tennisbal in het zeil) van de verdedigers. Door aan een opdracht te voldoen mag hij weer meedoen aan het spel. Bijvoorbeeld: het op een onbewoond eiland (= steiger in de buurt) brengen van een kogel.

Het galjoen heeft echter te weinig kogels en deze mogen worden opgehaald door zijn escortes. Als een piraat het galjoen toch entert, stelt hij direct een verdediger van het galjoen buiten dienst en neemt deze mee naar het onbewoonde eiland.
Het spel eindigt zodra de piraten alle verdedigers van het galjoen hebben gehaald.

***Benodigd materiaal***

* Dollen
* Fietsbanden (binnenbanden of ander elastisch materiaal waarmee je een katapult kunt maken)
* Tennisballen
* Dobbelsteen

***Veiligheid***

* Dragen van een zwem- of reddingsvest: Zie informatieblad gebruik zwem- en reddingsvesten van de Nautisch Technische Richtlijnen (NTR2020) op de website Scouting Nederland
* Hoe vaker een boot geraakt is hoe onbestuurbaarder deze wordt. Daarom is het niet verstandig dit spel te spelen als er veel andere scheepvaart is.
* Houd de materialen ook bij de kinderen aan boord, zodat ze wel bijvoorbeeld een riem kunnen pakken als ze ergens tegenaan dreigen te varen. Het kan nodig zijn om als leiding te besluiten dat een boot onbestuurbaar is en dat een team dus is uitgeschakeld.