Het Badeendspel

Benodigdheden:

* Badeendjes (of andere drijvende dingen) met nummers er op
* Boten om in rond te varen
* Evt. overig materiaal voor de opdrachten

Speelveld:

Een redelijk stuk water, grenzend aan een stukje land met afmeermogelijkheid

Hoe het werkt:

Binnen het speelveld varen er enkele boten (afhankelijk v.d. hoeveelheid deelnemers) rond die af en toe een badeend overboord gooien. Op de badeend staat een nummer. Als deelnemer moet je zo’n badeend uit het water zien te plukken. Zodra dit lukt ga je naar het centraal liggende stukje land toe. In ruil voor je badeend krijg je de opdracht die correspondeert met het nummer. Je voert de opdracht uit en krijgt er punten voor. Zodra je klaar ben haast je je weer naar je boot om de volgende badeend te bemachtigen.

Over de opdrachtjes:

Het kan van alles zijn. Leuk, moeilijk, ludiek, zeiltechnisch.

Aanpassingsmogelijkheden:

* Naaieendjes: ze lijken precies op normale eendjes maar bij inwisseling krijg je helemaal geen opdracht.
* Jokereendjes: je kan ze niet inwisselen voor een opdracht, maar je kan ze wel gebruiken om meer punten bij een opdracht te kunnen verdienen
* Samenwerkingseendjes: ze zijn groter/anders gekleurd/lekker herkenbaar. Kunnen slechts ingeleverd worden als twee bakken bereid zijn samen te werken voor een opdracht.
* Competitie-eendjes: de opdrachten moeten ook met twee bakken worden uitgevoerd, maar ze zijn wedstrijd-achtig: maar één van de bakken krijgt de punten.
  + Bijvoorbeeld touwtrekken met de boot. Achterkanten aan elkaar vast maken, boten tegenovergestelde kanten op laten wijzen met elk een finishlijn enkele meters voor de boeg en vervolgens laten roeien tot er eentje wint.

Wedstrijdje vikingzeilen

Benodigdheden:

* Riemen (zou elke boot zelf moeten hebben)

Voor landscouts: dat zijn die dingen waar je mee roeit.

* Landbouwzeilen (lastig, omdat je het liefst een standaardmaat hebt)

Speelveld:

Een stuk water waarop een parcours is afgezet d.m.v. boeien of boeiboten. Hoe die er uit ziet hangt volledig af van hoe sterk de wind vanuit welke richting komt op de dag zelf.

Hoe het werkt:

De boten mogen hun standaardzeilen niet gebruiken. Tijdens het spel mogen ze uitsluitend voortbeweging bereiken d.m.v. het vikingzeil. Een vikingzeil maak je met een landbouwzeil en twee riemen. Dit kan je doen door aan weerszijden het zeil te bevestigen aan een riem en de bovenste riem horizontaal je mast in te hijsen. Deze specifieke opstelling heeft nogal wat nadelen en je kan er niet echt scherper mee varen dan ruime/halve wind. Een beetje kennis over hoe je zeilen werkenis nodig voor alternatieve aanpakken.

Voor de rest werkt het als een wedstrijd: je start bij een startlijn, rondt een paar boeien en finisht over een finishlijn.

Parcourszeilen met extra uitdaging

Benodigdheden:

Een lading dunne lijntjes

Speelveld:

Een stuk water waarop een parcours is afgezet d.m.v. boeien of boeiboten.

Hoe het werkt:

Deelnemende boten worden ingedeeld in teams, die 2/3/4 boten groot zijn (afhankelijk van hoe moeilijk je het wil maken. Als team ga je naast elkaar liggen, waarbij een dun, breekbaar lijntje wordt gespannen tussen de mast van elke boot en de mast van zijn buurman(nen). Deze is dusdanig lang dat die breekt zodra je te ver van elkaar af vaart (>4m, o.i.d.). In die opstelling moet je een parcours varen, zonder dat het lijntje breekt.

Snake

Benodigdheden: afhankelijk van hoe je wilt tikken.

Speelveld:

Een begrensd stuk water.

Hoe werkt het:

In het begin vaart iedereen rustig rond. Een of meerdere boten varen bij de start het veld binnen: elke boot is het begin van een slang. Zodra zo’n boot een andere boot tikt (kan met waterballonnen, kan met fysiek contact, moeten we nog maar zien) hoort die ook bij de slang. Die moet dus admiraalzeilend achter de voorste boot aan (zie hieronder; je volgt min of meer de boot). Van zo’n slang mag zowel de voorste als de achterste boot tikken, dus als je getikt ben is de pret nog niet per se afgelopen. De voorste boot gaat vrolijk verder met andere boten achterna jagen. In de loop van het spel krijg je dus steeds grotere slangen die natuurlijke barrières vormen.

Over “admiraalzeilen”: bij admiraalzeilen varen alle boten achter elkaar. De voorste boot bepaalt de route. Elke boot die er achter is vaart precies hetzelfde: dezelfde bochten, op dezelfde plekken een stuk rechtdoor, op dezelfde plekken overstag, enz.

Verbeteringsidee:

Iets om aan te geven of je bij een slang hoort/bij welke slang. Gekleurde vlaggetjes die je in de moest moet hijsen o.i.d. zou wel kunnen werken