Programma weekendje,

Thema: piraten

Verhaal: Jack sparrow is jeroentje kwijt!

**Vrijdag avond:**

19:30 : aankomst Spullen neerleggen,

20:15 : Jack sparrow komt langs. Kennismaking spellen , bordje draaien, kurk

20:45/21:00 2 teams ieder teams vlag maken

21:30 : Piratengeluidenspel, kanon, piraat,papagaai, spongebob,vlaggenmast.

Frikadellen bakken

’s avonds met de ouders koets en koetsier, en boot benoem spel

**Zaterdag**

08:00 : wakker worden ontbijten corvee

09:00 : Land verovertje in dorp, met hints verschillende punten zoeken. Met auto naar dorp.

12:00: lunch

13:00 : piraten behendigheidsspellen

Kogelstoten met jeu de boules ballen

15:00 piraten stratego

18:00 friet halen enz.

’s avonds smokkelspel goud staven enz.

vlagvervovertje

Vlotvaren 2 groepen vlotten(bij goed weer), uitkomen bij de volmolen en daar eten.

Kwartet in het donker. 4 lepels en 4 vorken etc.

Blinddoek spel

Schatkaart

 Avond programma

Piraten stratego

**Zondag**

Opstaan ontbijt corvee.

Ouder kind aan elkaar binden voetbal.

balontrappen

**Avond met ouders**

Koets en de koetsier

Boot benoem spel

**Benodigdheden;**

Oude lakens

**Uitleg spellen.**

Een geblindoekte speler probeert de andere spelers die niet geblindoekt zijn en na een teken van de spelleider hun plaats niet mogen verlaten, te tikken. De spelers hebben echter het recht in totaal drie passen te doen om aan het gevaar te ontkomen. Zij mogen zich bukken, maar niet op de grond gaan liggen en de grond niet met hun handen aanraken.
Zijn er veel deelnemers dan kunnen er in plaats van één meerdere geblindoekte spelers meedoen.

**Piraten behendigheidsspelletjes**

De vier piraten groepen strijden tegen elkaar. Er wordt in twee rondes gespeeld, waartussen een korte pauze wordt ingelast. Een ronde bestaat uit een circuit van 4 spelen die elk een kwartier duren. Na een kwartier spelen draaien de groepen door tot alle 4 de spelen gespeeld zijn. De groep die na de 8 spelen de meeste punten heeft verzameld heeft gewonnen.

Spelen van de 1e ronde

1. Bekertje stapelen
twee tafels staan een eind uit elkaar op de ene tafel staat een stapel met bekertejs. Nummer een van de groep stapelt de bekertjes als volgt op een dienblad.

 =
 ==

 ===

Dan neemt hij het dienblad op en brengt de bekerjtes naar de andere tafel. Als de stapel bekertjes omvalt is het niet geldig en sluit de nummer 1 weer achteraan. Als de bekertjes wel naar de overkant zijn overgebracht rent no1 snel terug naar de begintafel waar nummer 2 kan starten. Wie brengt de meeste bekertjes over in een kwartier.

1. Evenwichtspel

Er ligt een smalle balk op de grond. Aan beide uiteinden van de balk staan eveneel personen van de piratengreop. Tegelijk gaan twee piraten de balk oversteken en ze passeren elkaar in het midden van de balk. Als je valt heb je een nat pak, dus pas op. hoe vakk kunnen 2 personen het einde van de balk halen zonder om te vallen

1. KANONKOGEL GOOIEN

Omdat piraten vaak met kanonskogels bekogeld worden schieten ze nu eens terug. De kinderen van een groep mogen om ste beurt 2 kogels werpen. Het aantal omgevallen kegels wordt opgeteld en is het aantal behaalde putne.

1. Zaklopen

2 jutten zakken liggen op de grond drie piraten mstaan er in als in de tekening en lopen een parcours dan gaan ze de volgende 3 hoe vaak kunnen ze het parcours lopen.

De 2e ronde

1. Balgooien.

In een grote adelijk figuur zijn ronden gaten gemaakt met iederen een ander aantal punten eronder. Gooi ballen door de gaten

1. Planklopen

2 steigerplanken liggen langs elkaar op de grond. De hele piratengroep gaat op een plank staan. De achterste piraat geeft de tweede plank door tot deze voorbij de eerste plank ligt. Dan lopen alle piraten door naar de 2e plank en geven de eerste door enz. hoe vaak kun je op en neer zonder dat er iemand gevallen is. Als er iemand valt opnieuw beginnen.

1. Achter een gordijn bevinden zich metalen vissen die iedere een aantal punten waard zijn. Aan het einde van de hengel zit een magneet de piraten mogen om ste beurt vissen wie vangt de meeste?
2. Hoepel kruipen twee hoepels liggen op de grond piraten houden elkaar de hand vast en kruipen zonder los te laten door de hoepels. Hoe vaak kruipen ze door een hoepel.

Materiaal

Plastic bekers.
dienblad
evenwichtsbalk
kegelspel
2jutte zakken
3 tennisballen
adelijkeheer met gaten
2 steigerplanken
metalen dekseltjes en een hengel met magneet.

2 hoepels
puntenlijsten

**Landverovertje**

Een aantal teams moeten een zo een groot mogelijke driehoek maken.

1- ik ben geen beta-juliet (alfa-romeo garage

2- O denneboom (spar)

3- vul me maar dan ga ik als een haasje (bezine pomp de haas)

4- dit dier lust wel een drankje (den herd)

5- hier krijg ik vlinders van in mijn buik (vlindertuin)

6- dit heb je nodig om mij te openen (de sleutel)

7- hier wordt de koning geschoten ( schutsboom)

8- hier vallen knallen (gilde terein)

9- hier wordt ik niet slimmer van (school)

10- hier smeer ik pindakaas op (botterham)

11- poe poe wat ben ik moe (sporthal)

de leiding zit op de berkenheg dit is ook een punt

Piraten stratego

Kaartjes

Scheurbuik- doodshoofd

Kapitein- kapitein

Stuurman- stuur

Navigator- kaart

Uitkijk- iemand in kraaiennest

Kok-kok

Dekzwabber- iemand met bezem

pappagaai

rum- flesje

**boodschappenlijstje:**

frikadellen 2 pakken van twintig

brood zaterdag ochtend.

boter2 pakken

beleg, bierworst

zoet, pindakaas en pasta

kaas, blok

leverpastei

chocomel 10

melk 6

**materiaal lijst:**

voor landverovertje strookjes, krijtbord

pimp de blokhut als een piratenschip

doodskopvlag

vaten

flessen met kaarsen erin

karton voor kombuis en wielen en stokpaarden.

papagaai.

Brandhout

Schatkaart maken en tocht door riethovense bossen in ieder bos wat ze tegenkommen een specerij of stuk schat vinden

Zweepje

**magazijnlijst:**

spiesen

**kampvuur spellen**

black magic

chinees tellen

ik ga op vakantie en ik neem mee

ik geef de schaar gekruist en ongekruist door

paardenrace.

ik heb de hand geschud

moordspel

wie is de leider