

Doel

Tijdens de hongertochten per schip moest men altijd op de hoede zijn voor bombardementen.

Met het spel "Levend zeeslag" probeer je de vloot van de tegenstander tot zinken te brengen.

Beschrijving

Maak 2 velden die onderverdeeld zijn in 10x10 vakjes. Dit kan weergegeven worden met touw, krijt of afzetlint.

Tussen de 2 velden worden een groot scherm of zeil gespannen zodat de teams elkaars veld niet kunnen zien.

Verdeel de groep in 2 teams. Ieder team plaatst nu een aantal schepen op zijn eigen veld, zonder dat het andere team dat ziet. De spelers zijn zelf de schepen. Elk schip bezet een vast aantal vakjes op het speelveld, in horizontale of verticale richting. Het aantal vakjes wordt bepaald door het type schip. Schepen mogen elkaar niet overlappen, en beide teams gebruiken hetzelfde aantal schepen en dezelfde typen. Afhankelijk van het aantal spelers kun je daarin variëren. Er zijn vier typen schepen:

- Het slagschip (vijf vakjes)
- De kruiser (vier vakjes)
- Het fregat (drie vakjes)
- De mijnenveger (twee vakjes)

De spelers spelen zelf de schepen, en gaan dus in de vakjes staan waar hun schepen in liggen. Alle lege veldjes zijn water. De teams mogen nu om de beurt een "bom" gooien in het veld van de ander. Het eerste team roept dan bijvoorbeeld Bom op A1! Als het tweede team op veldje A1 alleen water heeft liggen, dan roept het tweede team plons! De beurt is nu aan het tweede team. Als het tweede team op veldje A1 echter een schip heeft liggen, dan is het schot van het eerste team raak, en roept het tweede team boem!. De speler die op het vakje stond, is nu af en moet het veld verlaten, en eerste team mag nog een keer een bom gooien. Als alle vakjes van één schip geraakt zijn, is het hele schip gezonken en roept het team blub, blub, blub. Het spel gaat door tot op één van beide velden alle schepen gezonken zijn.



Activiteitengebied

Sport en spel

Duur

15 – 30 min.

Groepsgrootte

8 – 15 personen
15 of meer

Leeftijdsgroep

Welpen
Scouts
Explorers
Rovers

Locatie

Buiten

Vorbereidingstijd

30 min.

Alternatieve spelvorm:

De spelers van een team gaan zitten of liggen en stellen zo de vloot voor. In plaats van te roepen van de zetten van de bommen, worden waterballonnen gemaakt. Ieder team krijgt evenveel bommen. Om de beurt wordt een bom gegooid door de aangewezen teamleider van elk team. Als het raak is, is de boot gezonken en mag deze speler de teamleider meehelpen met het gooien van bommen.

Een Explorer/Roverscout versie:

De groep wordt verdeeld in twee teams die van papier een serie bootjes gaan vouwen.

Deze mogen worden geplaatst in het speelveld, waarbij de scheepjes door een kenmerk van elkaar te onderscheiden zijn. Dit kan bijvoorbeeld door verschillende kleuren papier te gebruiken of door een vlag op elk scheepje te plaatsen.

Nu krijgt iedere groep een aantal tampons die worden omwikkeld met een ijzerdraadje. Deze kunnen ze nu in lampenolie dopen. Na het aansteken van de "bommen" worden deze richting de schepen van de tegenstander geworpen. Als deze in brand raakt, is dit scheepje gezonken.

Deze bommen worden van 1 kant geworpen, dus niet naar elkaar toe.

Benodigd Materiaal

- Zeil of doek om een afscheiding mee te creëren
- Palen en touw om het zeil/doek op te hangen
- Touw, krijt of afzetlint om de velden te maken
- (Waterballonnen voor de alternatieve versie)
- (tampons, ijzerdraad en lampenolie voor de Explorerversie)

Tips

- Maak een veld voor 4 personen en laat 4 personen plaats nemen in het veld.
Bij het correct beantwoorden van vragen, mag er een verf- of waterbom worden gegooid.

