Kapitein en zeelui * Energizer

Leuke energizer voor tussendoor of als spel waar kinderen tussendoor ook in het spel kunnen stappen.

Spelinformatie

- Leeftijd: 8+
- Aantal: 4 en meer
- Terrein: Willekeurig
- Leiding: 1 (evt. meer afhankelijk van de groepsgrootte)
- Spelduur: ca. 15 min.

Materiaal

- (stoep)Krijt (als je het spel buiten speelt, binnen gebruik je de muren van de ruimte hiervoor); hiermee baken je de scheepscontouren af
- Emmers/paaltjes; dit zijn de masten (afhankelijk van de hoeveelheid deelnemers is de boot een 1-, 2- of 3-master)

Spelverloop

De spelleider, deze is de kapitein, verteld een verhaal. De deelnemers, dit zijn de zeelui, luisteren naar het verhaal en voeren wanneer ze een commando horen in dit verhaal dit commando zo snel mogelijk uit. Wie dit commando als laatste

uitvoert, moet overboord (naar de kant) en ligt uit het spel. Ook wie het verkeerde commando uitvoert moet overboord.

Houd er wel rekening mee dat alle commando's teveel zijn om in één keer te leren. Voordat de kapitein met het verhaal begint is het goed en leuk om een aantal van de commando's een paar keer los te oefenen. Dit bouw je dan langzaam op totdat je een verhaal kunt gaan vertellen waarin de commando's verstopt zitten.

Commando's

- **Stuurboord**: rennen naar de rechterkant van de boot (binnen: rechtermuur van de ruimte)
- **Bakboord**: rennen naar de linkerkant van de boot (binnen: linkermuur van de ruimte)
- **Voorsteven** (of "voordek"): rennen naar de punt van de boot (binnen: muur aan de voorkant van de ruimte)
- **Achtersteven** (of "achterdek"): rennen naar de achterkant van de boot (binnen: muur aan de achterkant van de ruimte)
- **Kapitein op de brug** (of "kapitein"): rechtop staan en salueren naar de kapitein (en eventueel ook nog "Aye aye kapitein" antwoorden)
- **Mast**: allemaal rond de mast (emmer of paaltje) gaan staan
- **Tweemans bootje** (of "reddingssloep"): met z'n tweeen achter elkaar gaan zitten
- **Storm op zee**: plat op de grond gaan liggen
- **Hozen**: allemaal water uit de boot scheppen
- **Boot**: op je hurken zitten met je armen in een punt naar voren
- **Koning**: je handen op je hoofd houden als een kroon
- **Draak**: eng gezicht trekken met je armen in de lucht
- **Ziek**: op je buik liggen
- **Dood**: op je rug liggen met armen en benen recht omhoog
- **Kanon**: op je knieen gaan zitten en een balletje van jezelf maken.

Verhaal

Hier volgt een voorbeeldverhaal (in dit verhaal zijn de commando's stuurboor, bakboord, voordek en achtersteven vervangen door de vier windrichtingen).

*Er was eens een **kapitein**.....en die moest bij de **koning** komen....! Hij zei tegen de **kapitein**.....ik wil dat je voor me naar het **noorden** gaat..... want daar wordt mijn volk bedreigd door een **draak**.....nou, daarvoor wilde de **kapitein**.....wel helpen. Hij ging dus naar zijn **boot**.....en voer over een rivier, naar de zee in het **oosten**..... Toen zijn **boot**.....eenmaal op zee was draaide hij bij naar het **noorden**....! En daar ging hij, niet naar het **westen**.....,ook niet het **zuiden**....., nee, hij ging naar het **noorden**..... Maar het ging niet allemaal goed onderweg. Want de kok was niet al te best en had niet genoeg groente ingeslagen. Een deel van de bemanning werd **ziek**.....en een aantal gingen er zelfs dood. Maar er bleven er genoeg over en daar kwamen ze al aan in het hoge **noorden**.... De **kapitein**.....keek om zich heen en daar was hij al, de boze **draak**.....! Gelukkig was er een slimme matroos die het **kanon** afvuurde.....en zo de **draak**... doodde. Blij gingen ze weer terug naar het **zuiden**.....waar de **koning**.....al een groot feest had georganiseerd. En ze leefden nog lang en gelukkig!*

Je kunt natuurlijk ook je eigen verhaal vertellen, improviseren of als je niet zo'n verhalenverteller bent de commando's gewoon los door elkaar heen roepen.

Afbeeldingen

Titelafbeelding: A.M. Korenhof