

RIMBOEJACHT 1 juli 1961

De Rimboejacht zal dit jaar in het teken staan van de zeeroverij.

Korte samenvatting van het verhaal:

Jaren geleden strandde de "Gouden Zonne", een schip van Huibrecht van der Goes, op een eiland in de Stille Oceaan. Dit schip had een gouden scheepsbel. De overlevenden sleepten de nog waarde hebbende goederen aan wal. Zo ook de bel. Men hing deze als herinnering op aan een tak van een boom in het door de drenkelingen gebouwde dorp.

Langzaam stierf de nederzetting uit, aangezien de schipbreukelingen nooit door andere zeevaarders werden opgemerkt. Het dorp werd overwoekerd en alleen de bel en enkele aanwijzingen naar het dorp herinneren nog aan menselijk leven.

Deze aanwijzingen waren geplaatst door de schipbreukelingen en moesten dienen als wegwijzers naar het dorp wanneer iemand verdwaald was.

In 1663 gaat het gerucht door het Zeeroversdorp over de gouden bel op een eiland in de Stille Oceaan. Aan de hand van schaarse gegevens wordt een kaart gemaakt en de 48 schepen uit het zeeroversdorp kiezen zee. Het eiland heeft 24 kaperen en als de rovers bij het eiland aankomen besluiten ze om eerst er om heen te varen om het eiland zodoende te verkennen. Daarna gaan ze aan land en proberen aan de hand van de aanwijzingen op hun kaart de bel op te sporen.

.....

Het spel:

De boten liggen achter meerpalen, die genummerd zijn van 1 t/m 24. Aantal boten per horde is 4, ongeacht het aantal nesten, dus er liggen 2 boten achter één paal.

Deze paal mag willekeurig gekozen worden. In deze haven worden de zeekaarten en de beoordelingskaarten aan de jongens uitgereikt. Op het signaal vertrekken de bemande schepen, vanaf meerpaal 1 en zo verder in de volgorde van hun nummer, en defileren voor Neptunus. Direct daarna gaan de boten, met de postleiders (-leidsters) naar de post met hetzelfde nummer als hun meerpaal.

Het eiland heeft 24 kaperen en op elke kaap is een post, waar de bemanning van TWEE boten gelijktijdig kan werken aan hun opdracht.

NA HET BEGINSIGNAAL VAN HET SPEL VERTREKT MEN NAAR DE VOLGENDE POST,\*\*), waar de \*\*) EERSTE OPDRACHT wordt uitgevoerd. DE OPDRACHT VAN DE B E G I N P O S T wordt dus niet uitgevoerd door de bemanningen van de boten, die daar starten. Deze bemanningen voeren de opdracht op deze post als laatste van de 24 opdrachten uit (ZIJ EINDIGEN DUS WEER OP DEZELFDE POST ALS WAAR ZE ZIJN BEGONNEN EN WORDEN BIJ DE AFVAART DUS WEER VERGEZELD DOOR DEZELFDE POSTLEIDER (Leidster).

Elke ZES minuten wordt er een wisselsignaal gegeven. PAS WANNEER DIT SIGNAAL HEEFT GEKLONKEN mag een post verlaten worden EERDER B E S L I S T NIET.

\*\*) de ene boot begint links om het eiland te draaien, de andere boot rechtson, \*\*) en in deze richting blijven de boten gedurende het gehele spel varen.

Onderweg staan op het eiland enkele aanwijzingen (pijlen) naar het vroegere dorp, die ze op hun kaart moeten aantekenen (plaats en richting) om later door het verlengen van de lijnen de plaats van de bel te kunnen bepalen.

Als de posten "gedaan" zijn (dit is dus na 24 x 6 minuten oftewel 144 minuten na het beginsignaal) krijgen de kapers (op hun uitgangspunt dus) 6 minuten de tijd om bij de post waar ze hun laatste opdracht uitgevoerd hebben de plaats van de bel te bepalen, maar nog steeds zijn ze op hun schip.

Pas wanneer het signaal driemaal wordt gegeven worden de schepen gemeerd en gaan de zeerovers MET DE POSTLEIDERS /-LEIDSTERS aan land en proberen ze het bellekoord te vinden. DE ROVER, die als eerste de bel laat luiden, krijgt 10 punten extra voor zijn schip. Na het bellen gaan alle kapers terug naar hun schepen en vandaar MET DE POSTLEIDERS terug naar de haven, waar ze achter hun eigen paal meren.

Wanneer het spel beslist niet mag !!!!!!!      DIT KAN DE ROVERS PUNTEN KOSTEN !!!

- de boot verlaten. Dit mag alleen als de postleider hiervoor opdracht geeft.
- op het eiland komen. Ook dit mag alleen in opdracht van de postleiders.
- na het wisselsignaal nog een opdracht afmaken of voor het signaal de post verlaten.

- 1) MANGO KWANE
- 2) WILCO JISKOOT.
- 3) DIE GODISCHE TRECKERS.
- 4) ZUIDER KRUIS
- 5) HEIDEPARK & BOOM.
- 6) PIETER MARITS.
- 7) CELLIERS.
- 8) NAERDINCLANT.
- 9) ATHABASCAN
- 10) DE ARGONAUTEN
- 11) GENERAAL WINKELMAN
- 12) ALBERT. SCHWEITZER.



Programma Districtsrimboejacht 1 juli 1961

- 14.30 uur aankomst van de hordes op Beukenwoud. Boten klaarmaken.
- 14.50 uur Signaal hierna aan te duiden als S  
In uniform met boot en zeeroverslappen naar de haven.  
Meren achter willekeurige paal, voorzien van een nummer,  
nummer goed onthouden en zeeroverslappen en boten hier  
achter laten.  
Opstellen voor de horderoep.
- 15.00 uur Horderoep, vlag, wet.
- 15.05 uur welkomstwoord en verhaal door Neptunus.  
instructie
- 15.20 uur terug naar de haven. Welpenpetten bij de meerpaal achterlaten,  
zeeroverslappen "om doen". Uitreiking van de zeekaart en de  
beoordelingslijst door de postleider van de post met hetzelfde  
nummer als de meerpaal.
- 15.30 uur S Afvaart in volgorde van de nummers - défilé voor Neptunus -  
vervolgens direct door naar de posten MET DE POSTLEIDERS.  
Oriëntering op deze posten.
- 15.45 uur S Startsein. ELKE BOOT VAART NAAR DE VOLGENDE POST. De ene  
boot linksom, de andere boot rechtson. De opdracht op de post,  
waar gestart wordt, MAG NOG NIET WORDEN UITGEVOERD. Dit gebeurt  
aan het eind van de middag, als alle boten rondgevaren hebben.  
  
6 minuten per post, d.w.z. varen naar deze  
post + uitvoeren opdracht.
- 18.09 uur S Plaatsbepalen van de schat.
- 18.15 uur S S S De kapers "meren" hun boot, gaan aan land MET DE POSTLEIDERS  
en zoeken de gouden bel.  
  
Wanneer deze bel geklonken heeft, gaan de rovers weer scheep  
en varen MET COMPLETE BEMANNING terug naar de haven, waar de  
boten gemeerd worden. POSTLEIDERS GAAN MET DEZE BOTEN MEE.  
Ook dit wordt nog beoordeeld.  
Vervolgens gaan de jongens terug naar de fietsen, halen hun  
scheepsbesluit, zoeken per horde een plekje, waar gesohransd  
wordt op gedresseerde zeeroversmanier. Neptunus verstrekt  
rum.
- 18.40 uur S Na het signaal graag een ogenblik stilte, waarin gelegenheid  
tot gebed.
- 19.30 uur S idem, PAS DAARNA "VAN TAFEL WEGLOPEN", tassen e.d. terug  
naar de fietsen brengen.
- 19.40 uur S per horde verzamelen op de kampvuurplaats.
- onzin → { OOK TIJDENS HET ETEN EN HET KAMPVUUR WORDEN DE HORDES NOG  
BEOORDEELD.
- 19.45 uur kampvuur  
aan het eind wordt de uitslag bekend gemaakt.
- 20.15 uur E I N D E .

.....

Materiaal per horde: Borden voor fietsen. op zolder Lhuis.  
4 zeerovervlaggen + lampet.  
4 kaperschepen met vlag. Lengte van het schip  $3\frac{1}{2}$  meter.  
voor elke welp een zeeroverslap, mok, broodmaaltijd, regenjas,  
potlood.  
lichtgroen.  
Spelmateriaal van de postleiders.

Liederen te zingen aan het kampvuur:

1. Al die willen te karpren varen
2. De machtigste koning van storm en van wind
3. What shall we do with the drunken sailor.

Vrijdag } 4 blaggen. 1 per. nest.  
1 juli } Naamborden in elkaar zetten.  
s avonds of } Sterrenhemel maken.

Faterdag magen voor 12 uur.

