

PIRATENPRÜFUNG

Ein Pirat muss schwindelfrei sein und darf das Gleichgewicht nicht verlieren, muss furchtlos sein und geschickt. Deshalb muss jeder Anwärter auf einen Platz auf dem Piratenschiff eine Prüfung bestehen. Für die Kinder beginnt eine lange Reise durch die Meere dieser Welt. Sie werden in Seenot geraten, auf andere Piraten treffen und kämpfen, entern und meutern. Sie werden echte Piraten und wachsen als Crew zusammen.

Material: *verschiedene Elemente des Parcours (variabel); z.B. Bänke, Seile, Strickleitern, Augenbinden, Matten, Tücher*

Durchführung: *Zu Anfang baut die Gruppe ein Piratenschiff aus Matten und Bänken, die rautenförmig angeordnet sind. Nun gibt man den Kindern eine kleine Einleitung in die Geschichte und erzählt ihr von der Entdeckungsreise der Piraten. Die Kinder müssen nun eine Prüfung bestehen, um ein echter Pirat zu werden. Den Schwierigkeitsgrad passt man dem Alter der Kinder an, Hilfestellung wird stets angeboten. Nun beginnt man mit den Aufgaben.*

Holzbein: Die Kinder hüpfen eine kurze Strecke auf einem Bein, um zu zeigen, dass es ihnen wenig ausmacht ein Holzbein zu haben.

Über Planken laufen: Über die Bänke, die das Schiff bilden, balancieren. So können die Kinder zeigen, dass sie schwindelfrei sind und sich frei auf dem schwankenden Schiff bewegen können. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können die Kinder mit verbundenen Augen über ein am Boden liegendes Brett balancieren.

Takelage: Wenn die räumlichen Möglichkeiten vorhanden sind, können die Kinder beweisen, wie geschickt sie sich in der Takelage bewegen können. Sie können an einer Sprossenwand hochklettern, oder sich an Seilen umherschwingen.

Das Schiff beladen: Echte Piraten haben ein vollbeladenes Schiff. Die Kinder können ihr Schiff mit „Rumfässern“ und anderen piratenmäßigen Gegenständen beladen, um sich auf die Entdeckung der Meere vorzubereiten.

Ende: *Alle Kinder bestehen die Piratenprüfung*

Nachdem jedes Kind die Prüfung bestanden hat, entert die Crew das Piratenschiff und macht sich auf den Weg.

CAPTAIN ISCOMMING

Um auf der rauen See überleben zu können, müssen alle Befehle genau befolgt werden. Faule Piraten werden über Bord zu den Haien geworfen.

Material: Es wird kein zusätzliches Material benötigt. Ein großer Raum wäre sinnvoll. Musik: Soundtrack von Fluch der Karibik abspielen

Zeit: 10 bis 15 min , abhängig von der Spielvariante

Durchführung: Alle Spieler bewegen sich durch den Raum bis die Spielleitung einen ersten Befehl in den Raum ruft.

Es gibt fünf Befehle:

1. *Captain iscoming!:* Die Spieler tun so, als ob sie das Schiffsdeck schrubben würden und rufen dabei laut "schrubb, schrubb, schrubb" (dieser Befehl wird immer zwischen geschoben, damit die vorher entstandenen Gruppen wieder aufgelöst werden können)
2. *An die Ruder:* Die Spieler tun sich zu zweit zusammen und rudern.
3. *Land in Sicht:* Die Spieler tun sich zu dritt zusammen, zwei halten sich an den Händen zusammen, in der Mitte steht ein Spieler, der Ausschau hält.
4. *Kurs Backbord:* Die Spieler tun sich zu viert zusammen, halten sich an den Händen fest und bilden so einen Kreis. Indem sich der Kreis dreht, imitieren sie einen Kompass (dabei laut rufen "Kurs Backbord, Kurs Backbord")
5. *Essen fassen:* Fünf Spieler tun sich zusammen und schaufeln Essen in sich hinein (mit lautem Schmatzen)
6. *Segel setzen:* Die Spieler bilden eine Reihe und ziehen gemeinsam das Segel hoch (" Und eins, und zwei, und drei ")

Bei den Gruppenkonstellationen bleiben zumeist ein oder zwei Personen übrig. Die waren für diese Runde nicht schnell genug, können aber bei dem Befehl "Captain iscoming" sofort wieder mitspielen.

Tipp: Variante 1: Die Spieler die übrig bleiben, stellen sich in einer Ecke des Raumes zusammen und singen "Whatshallwe do withthedrunkensailor". Der "Chor" wird dann mit jeder Runde größer.

Variante 2: Das Spiel kann als Gruppeneinteilungsspiel eingesetzt werden (es wird einfach bei der gewünschten Gruppenkonstellation gestoppt).

Ende: der Spielleiter beendet das Spiel nach ermessen.

Sie durchkreuzen raue Meere und seichte Gewässer, treffen auf die unterschiedlichsten Menschen und Tiere. Kämpfen mit anderen Piraten, entern Schiffe und sind wahre Seeräuber

DAS BOOT GEHT UNTER

Plötzlich zieht ein gewaltiger Sturm auf. Das Piratenschiff beginnt zu schwanken als der stürmische Ozean versucht, euer Schiff in die Tiefe zu reißen. Panik bricht aus, ihr rettet euch alle auf das kleine Rettungsboot. Nun müsst ihr euch so eng wie möglich aneinander stellen, weil ihr sonst nicht alle auf das Boot passt. Euer Piratenschiff liegt bereits auf dem Meeresgrund. Ihr denkt ihr seid in Sicherheit, aber eine große Welle rauscht auf euch zu und das Rettungsboot droht umzukippen.

Material: je nach Gruppengröße ein oder zwei Decken oder Zeitungspapier

Zeit: 10 Minuten

Durchführung: In kleinen Gruppen verteilt ihr euch auf die Decken bzw. Zeitungspapiere und versucht unter euren Füßen die Decke einmal komplett umzudrehen.

Ende: ist es, dass keiner ins „Wasser“ fällt bzw. den Boden berührt.

Puh, der Sturm hat sich gelegt. Ihr habt es mit euren Rettungsbooten an das nächst gelegene Ufer geschafft. Ihr schaut euch um und entdeckt, dass ihr auf einer einsamen Insel gestrandet seid. Ihr seid geschwächt und hungrig und entscheidet euch gemeinsam die Insel zu erkunden und eine Entdeckertour zu wagen.

FISCHER, FISCHER WIE TIEF IST DAS WASSER

Während ihr euch durch den Urwald kämpft, kommt ihr plötzlich an einen reißenden Fluss. Auf der anderen Seite entdeckt ihr einen Fischer, der gerade seine Fische brät. Da er sich besonders gut auskennt, kann er euch zeigen, wie ihr über den Fluss kommen könnt.

Material: keine

Zeit: 10 Minuten, je nach Gruppengröße

Durchführung: Ein Kind wird zum Fischer ernannt und ein weiteres zum Krokodil. Sie stehen auf einer Seite des Bewegungsraums. Die anderen Kinder stehen den beiden gegenüber auf der anderen Seite des Raumes und rufen: „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?“ der Fischer antwortet eine beliebige Strecke, z.B. 5 Meter tief. Dann rufen die Kinder wieder: „Und wie

kommen wir darüber?“ Der Fischer antwortet: z.B. „Hüpfen.“ Die Kinder versuchen hüpfend die andere Seite des Raumes zu erreichen, während das Krokodil versucht die Kinder zu fangen. Alle Kinder, die er gefangen hat, sind in der nächsten Runde auch Krokodile.

Ende: Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder gefangen sind.

Glücklicherweise kennt der Fischer einen geheimen Trick, um die Krokodile zu zähmen und befreit euch.

EIN SONNENBAD

Ihr macht ein Mittagsschläfchen am Strand und träumt von eurem nächsten Abenteuer.

Material: Entspannungsmusik, Regenstöcke

Zeit: 8 Minuten

Durchführung: Geht partnerweise zusammen. Person 1 legt sich gemütlich hin. Person 2 baut auf dem Rücken des anderen eine Sandburg mit Muscheln sowie Steinen und verteilt mit seinen Händen den Sand. Dann findet ein Partnerwechsel statt.

