



Ημερολόγιο του Κάπτεν Μαυρογένη





Εγώ, ο Μαυρογένης, ο πραγματικός κυρίαρχος του νησιού της Πυρίτιδας, είμαι ο φόβος και ο τρόμος των εφτά θαλασσών. Δεν υπάρχει μέρα που να μη ψάχνω θησαυρούς και να καταστρώνω τα μοχθηρά σχέδια μου. Ως αληθινός πειρατής σκορπάω τον τρόμο και το άκουσμα του ονόματός μου κάνει το αίμα των ανθρώπων να παγώνει. Αυτοί οι καταραμένοι Super 4, η Ruby, ο Alex, η Twinkle και ο DNA ανακατεύονται στα πόδια μου συχνά, ωστόσο δεν θα χαλάσουν την τρομερή μου φήμη και σίγουρα δεν θα εμποδίσουν το τελευταίο μου μεγαλοφυές σχέδιο!

Μετά την τελευταία πικρή μας μάχη, το πλοίο μου έχει καταστραφεί και σύντομα θα βυθιστεί και γι' αυτό αναγκάζομαι να γράψω το πιο πολύτιμο μου μυστικό.

Για περιπτώσεις έκτακτης ανάγκης και λόγω μεγάλης ηλικίας, έχω κρύψει έναν μικρό αλλά πολύ τρομερό θησαυρό σε μία μυστική τοποθεσία. Μόνο αυτοί που θα αποδειχθούν άξιοι και ικανοί θα τον βρουν. Θα πρέπει πρώτα να περάσουν μία σειρά από δύσκολες πειρατικές δοκιμασίες για να βρουν τα κομμάτια του χάρτη του θησαυρού και να αποκτήσουν το δίπλωμα των πειρατών. Ο πρώτος που θα λύσει τον γρίφο, θα γίνει και κυρίαρχος του θησαυρού μου.

Ινδικός Ωκεανός 27.5.1779 3.08 ο'clock
Κάπτεν Μαυρογένης

(Τα παιχνίδια είναι κατάλληλα για παιδιά ηλικίας 6-8)





Δοκιμασία I

Ένας αληθινός πειρατής πρέπει να είναι σε εγρήγορση για να κλέβει!
Δείξε τις δεξιότητές σου στο παιχνίδι της Μουσικής κάλτσας!

(Σταμάτα να χορεύεις με τη μουσική: Όταν η μουσική σταματήσει, οι παίκτες θα πρέπει να αρπάξουν τις κάλτσες στο πάτωμα όσο πιο γρήγορα μπορούν! Πάντα, υπάρχει μία κάλτσα λιγότερη από τα παιδιά. Αμα δεν καταφέρεις να αρπάξεις κάλτσα, βγαίνεις από το παιχνίδι.)

Δοκιμασία II

Αν ένας αληθινός πειρατής αιχμαλωτιστεί, θα πρέπει να κρατήσει δυνάμεις, παρά το γεγονός ότι είναι δεμένος. Μόνο έτσι θα καταφέρει να ελευθερωθεί την κατάλληλη στιγμή. Δείξε ότι μπορείς να φας ένα κουλούρι από το σκοινί του πλοίου χωρίς να χρησιμοποιείς τα χέρια σου!

(Για το παιχνίδι θα πρέπει να δέσετε ένα κουλούρι σε ένα σκοινί ή σε ένα κουβάρι μαλλιού και να το κρατήσετε πάνω από τα παιδιά. Όλα τα παιδιά θα πρέπει να δέσουν τα χέρια τους πίσω από τις πλάτες τους και να προσπαθήσουν να δαγκώσουν το κουλούρι.)





Δοκιμασία III

Προσοχή! Μία αγέλη επικίνδυνων κροκόδειλων επιτίθεται. Πως αντιδράς;

(Τώρα χρειαζόμαστε τον καλύτερο αφηγητή για να εμπνεύσει τα παιδιά.

"Όλοι οι κροκόδειλοι έχουν κλειδωθεί σε ένα δωμάτιο! Γρήγορα, ελάτε μαζί μου!" Όταν φτάσετε στο δωμάτιο, ανοίξτε προσεκτικά την πόρτα, ρίξτε μία ματιά μέσα, και κλείστε γρήγορα την πόρτα ουρλιάζοντας - με προσοχή να μην τρομάξετε τους μικρότερους μας φίλους. Μετά, όλοι πηγαίνετε μαζί στο δωμάτιο, όπου υπάρχουν ζαχαρωτά που μπορούν να φάνε τα παιδιά)

Εργασία IV

Μόλις επιτεθήκαμε σε ένα πλοίο που φόρτωνε φύλλα χρυσού για τον αυτοκράτορα της Κίνας. Αλλά ήμασταν απρόσεκτοι και ο άνεμος άπλωσε το χρυσό σε όλο το κατάστρωμα. Τώρα πρέπει να βιαστούμε και να συλλέξουμε τα πάντα προτού ο αέρας τα φυσήξει στη θάλασσα.

(Αυτό το παιχνίδι απαιτεί την κοπή αλουμινόχαρτου σε πολλά κομμάτια σε μέγεθος γραμματοσήμων. Μετά ρίχνουμε τα κομμάτια στο πάτωμα και τα απλώνουμε. Έστερα, κάθε παιδί παίρνει ένα καλαμάκι και πρέπει να ρουφήξει τα κομμάτια με αυτό και να τα τοποθετήσει σε ένα δοχείο.)





Δοκιμασία V

Φυσικά, οι επιδρομές μας συμβαίνουν πάντα τη νύχτα όταν όλοι κοιμούνται. Αλλά κατά τη διάρκεια της τελευταίας επίθεσης, ο Κουτσοδόντης έκανε ένα σοβαρό λάθος: Μία νύχτα στο σκοτάδι, με πέρασε για ναύαρχο του ναυτικού και του είπε το σχέδιό μας. Ως τιμωρία έπρεπε να περάσει πάνω από τη σανίδα. Αποδείξτε ότι είστε ένας έμπιστος πειρατής!

(Δένουμε τα μάτια με μία κορδέλα σε όλα τα παιδιά, και αυτά πρέπει να αναγνωρίσουν ο ένας τον άλλον ψηλαφίζοντας.)

Εργασία VI

Είναι πολύ δυσάρεστο να μην καθαρίζετε σωστά τα παπούτσια σας πριν πάτε για ύπνο. Εάν η θάλασσα είναι φουρτουνιασμένη, όλα τα παπούτσια σας θα μπερδευτούν γρήγορα και θα πρέπει να εισβάλετε στο πλοίο του εχθρού ξυπόλητοι. Ελπίζω τα πόδια σας να μην μυρίζουν!

(Τα παπούτσια όλων των παιδιών ρίχνονται σε ένα σωρό στη μέση και ο καθένας πρέπει να βρει γρήγορα το ζευγάρι του. Ως εναλλακτική λύση στο παιχνίδι, τα παιδιά θα πρέπει να βρουν τα παπούτσια ενός άλλου παίκτη.)





Εργασία VII

Μετά το πέρας όλων των πειρατικών δοκιμασιών, σας διορίζω Πειρατή Α' τάξης. Από εδώ και πέρα ακούτε στο όνομα ο Τρομερός και είναι υποχρέωση σας να σκορπάτε τον τρόμο στις επτά θάλασσες.

Κάπτεν Μαυρογένης

Ωστόσο, τώρα έρχεται το δύσκολο κομμάτι. Πρέπει να ενώσετε τα κομμάτια του χάρτη του θησαυρού και να λύσετε το μυστηριώδες πάζλ για να γίνει δικός σας ο θησαυρός.





πειρατικό δίπλωμα

Λόγω των φρικιαστικών πράξεών σου και της
επιτυχίας σου στις πειρατικές δοκιμασίες, σε διορίζω
Πειρατή Α' Τάξης!

Από δω και στο εξής έχεις το δικαίωμα να
χρησιμοποιείς το όνομα _____
ο Τρομερός και να σκορπάς τον τρόμο στις επτά
θάλασσες.

Υπογράφηκε από τον Κάπτεν Μαυρογένη





Η Άνοδος του Θησαυρού

Τώρα ο χάρτης του θησαυρού πρέπει να στηθεί σωστά και το
αίνιγμα πρέπει να λυθεί:

Αυτό το ζώο είναι μικρό και ζωηρό,
κάθεται στον ώμο του πειρατή.

Το πρόσωπο του είναι διακοσμημένο με κρανίο,
και αν δεν είστε γρήγοροι, θα πάρετε ένα
σχέδιο στο κεφάλι σας.

Με κοντό τρίχωμα και μακριά ουρά,
σπάνια χορεύει.

Θα λύσεις τον γρίφο;
Μιλάμε για...

(Τα περιεχόμενα του θησαυρού μπορεί να είναι π.χ. σακουλάκια
PLAYMOBIL-Figures, κουτάκια PLAYMOBIL Super Plus, ή
νομίσματα χρυσού σοκολάτας)

