



Dziennik okrętowy Rekinobrodego



SUPER4



35

Ja, Rekinobrody, prawdziwy władca na Wyspie Prochu i postrach siedmiu mórz. Każdego dnia poszukuję skarbów i knuję nieczne plany. Jak każdy prawdziwy pirat wzbudzam postrach i przerażenie, sam dźwięk mojego imienia mrozi Ludziom krew w żyłach. W prawdzie irytujący Super 4: Ruby, Alex, Twinkle i Gene, już często weszli mi w drogę, nie zaszkodzi to jednak mojej wiecznej sławie i z pewnością nie pokrzyżuje mojego ostatniego, genialnego planu.

Naszej ostatnia zacięta walka uszkodziła mój statek, który wkrótce zatonię w ciemnym i głębokim dnie morskim. Ta straszna sytuacja zmusiła mnie do opisanie mojej najcenniejszej tajemnicy.

W tajemnym miejscu ukryłem mały, ale bardzo cenny skarb, który miał mi pomóc w nagłych wypadkach i być moim zabezpieczeniem na przyszłość. Ale tylko ten kto jest tego godzien, znajdzie skarb. Musisz najpierw przejść serię trudnych egzaminów pirackich, aby znaleźć fragmenty mojej mapy skarbów i zdobyć dyplom pirata. Kto jako pierwszy rozwiąże poprawnie zagadkę otrzyma mój skarb.

Powodzenia szczury lądowe!

Ocean indyjski, 27.05.1779 o 3.08
Kapitan Rekinobrody

(Gra przeznaczona dla 6-8 graczy)





Zadanie I

Prawdziwy pirat musi być szybki w chwytaniu i dobry w kradzieży.
Pokaż swoje umiejętności w tańcu skarpetek!

(Przestań tańczyć do muzyki: gdy muzyka jest wyłączona, skarpetki leżące na podłodze muszą zostać pozbierane najszybciej jak to możliwe. W każdej rundzie jest o jedną skarpetkę mniej niż ilość grających dzieci. Jeśli nie uda ci się zdobyć skarpetki niestety nie możesz grać dalej.

Zadanie II

Jeśli prawdziwy pirat zostanie przypadkowo schwytany musi okazać siłę pomimo kajdan. Tylko wtedy może uwolnić się we właściwym momencie. Pokaż, czy uda ci się bez użycia rąk i ramion zjeść precle przymocowane do marynarskiego sznura.

(W tej grze przywiązuje się małe precle do sznurka lub wełnianej nitki, a następnie sznurek ten jest trzymany ponad głowami dzieci. Wszystkie dzieci ze skrzyżowanymi za plecami rękoma muszą spróbować odgryźć precle).





Zadanie III

Uwaga! Atak niebezpiecznych krokodyli! Jak się zachowacie?

(Teraz jest czas dla narratora, który potrafi zafascynować dzieci. "Wszystkie krokodyle są zamknięte w pokoju! Szybko za mną!". Kiedy znajdziecie się przed drzwiami pokoju, ostrożnie otwórz je, rzuć szybkie spojrzenie, a potem szybko cofnij się z krzykiem przestachu. Jednak ostrożnie, aby nie przestraszyć szczególnie małych dzieci. Następnie wszyscy wchodzią razem do pokoju, gdzie wcześniej przygotowane zostały żelki. Teraz można je z łatwością zjeść.

Zadanie IV

Właśnie udało nam się napaść na statek, który ma na pokładzie płatki złota dla cesarza Chin. Ale przez chwilę nieuwagi, wiatr rozwiał je po całym pokładzie. Jak najszybciej trzeba je zebrać, zanim zostaną zdmuchnięte do morza.

(Do gry potrzebna jest srebrna folia spożywcza, pocięta na kawałki wielkości znaczków pocztowych. Tak przygotowane kawałki należy rozrzucić przed dziećmi oraz ich część rozdać. Zadaniem dzieci jest za pomocą słomki przenieść kawałki foli do przygotowanego uprzednio naczynia).





Zadanie V

Oczywiście nasze napady mają zawsze miejsce w nocy, kiedy wszyscy śpią. Jednak ostatnim razem kulejący Henner popełnił poważny błąd. W ciemności pomylił mnie z admirałem marynarki wojennej i opowiedział mu o naszym planie. Za karę został wyrzucony z burty. Udowodnij, że jesteś prawdziwym piratem i można na ciebie liczyć!

(Wszystkim dzieciom zostają zawiązane oczy. Poprzez dotyk muszą rozpoznać, który z ich przyjaciół stoi przed nimi).

Zadanie VI

Jest szczególnie niekorzystne, jeśli przed pójściem spać nie posprzątałeś swoich butów. Przy silnych falach mogą one zgubić się na pokładzie i będziesz musiał wejść na pokład wroga boso. Oby twoje stopy nie śmierdziały!

(Buty wszystkich graczy są wrzucane na stos pośrodku pokoju. Każdy musi znaleźć swoją parę jak najszybciej. Alternatywą do gry jest przypisanie każdemu z graczy butów, które do niego nie należą).





Zadanie VII

Z powodzeniem udało się się zdać egzaminy pirackie i niniejszym mianuję cię piratem I. klasy. Od teraz twoje imię brzmi XY Budzący/Budząca Trwogę i możesz uczynić wszystkie siedem mórz niebezpiecznymi.

Podpisano: Kapitan Rekinobrody

Na samym końcu czeka na ciebie najtrudniejsze zadanie. Musisz uporządkować mapę skarbów i rozwiązać tajemniczą zagadkę, by zdobyć skarb.



Dyplom Pirata

Ze względu na twoje nieczne i podstępne czyny oraz
pomysłne zdanie egzaminów pirackich mianuję cię na
pirata I. klasy.

Od teraz nosisz imię _____

Budzący/Budząca Trwogę i możesz budzić postrach
wszystkich siedmiu mórz.

Podpisano: Kapitan Rekinobrody





Przekazanie skarbu

Mapa skarbów musi być poprawnie złożona a zagadka rozwiązana:

To zwierzę jest małe i wesołe,
każdy pirat pozwala mu na swawole.
Mała i sprytna o twarzy dzikusa,
jeśli nie jesteś szybki zrobi ci psikusa.
Z krótkim furtem i długim ogonem,
gdy gra muzyka nie poszczyci się nawet skłonem.
Szybko skacze, szybko łapie
Mowa tutaj jest o ...

(W skrzyni skarbów mogą być np. prezenty graczy z kilkoma workami figurek PLAYMOBIL, figurek Super Plus od PLAYMOBIL, złote monety czekoladowe lub kulki "Kamienie szlachetne ze szkła").

