Shark Beard's

Logbuch

Ich, Sharkbeard, der wahre Herrscher über die Schwarzpulver Insel, bin der Schrecken aller sieben Weltmeere. Es vergeht kein Tag, an dem ich nicht auf der Suche nach Schätzen bin und fiese Pläne aushecke. Als echter Pirat verbreite ich Angst und Schrecken und schon der Ausspruch meines Namens lässt den Menschen das Blut in den Adern gefrieren.
Zwar sind mir diese lästigen Super 4 Ruby, Alex, Twinkle und Gene öfter mal in die Quere gekommen, doch das wird meinem ewigen Ruhm keinen Abbruch tun und sie werden meinen letzten genialen Plan sicherlich nicht mehr durchkreuzen.

Nach unserem letzten erbitterten Kampf hat mein Schiff ein Leck und wird bald auf den tiefen, dunklen Meeresgrund hinabsinken. So bin ich gezwungen, mein wertvollstes Geheimnis niederzuschreiben.

Für Notfälle und als Altervorsorge habe ich einen kleinen aber sehr kostbaren Schatz an einem geheimen Ort versteckt. Doch es wird nur derjenige den Schatz finden, der sich seiner würdig erweist. So müsst ihr zuerst eine Reihe schwieriger Piratenprüfungen bestehen, um die Teile meiner Schatzkarte zu finden und ein Piratendiplom zu erlangen. Wer dann auch noch als
Erste/r
erfolgreich das Rätsel löst, dem soll mein Schatz gehören.
Viel Erfolg, ihr Landratten!

Indischer Ozean 27.5.1779 3.08 Uhr
Kapitän Sharkbeard

Aufgabe 1

Ein echter Pirat muss schnell grabschen und gut klauen können.
Zeig beim Sockentanz, was du kannst!

(Stopptanz zu Musik: Bei Abschalten der Musik müssen die am Boden liegenden Socken möglichst schnell geschnappt werden. Es gibt jeweils eine Socke weniger, als Kinder mitspielen. Wer keine Socke ergattert, scheidet aus.)

Aufgabe 2

Wird ein echter Pirat aus Versehen doch einmal gefangen genommen, muss er trotz Fesseln bei Kräften bleiben können. Nur so kann er sich im rechten Moment wieder befreien. Zeige, ob du ohne deine Hände und Arme zu benutzen eine Seemannsbrezel von einem Schiffstau beißen und essen kannst!

(Für dieses Spiel knotet man eine kleine Brezel an eine Schnur oder einen Wollfaden. Anschließend wir die Brezelschnur den Kindern über den Kopf gehalten. Alle Kinder müssen die Hände hinter dem Rücken verschränken und versuchen die Brezel anzuknabbern.)

SUPER4

Aufgabe 3

Achtung! Eine Horde gefährlicher Krokodile greift an. Wie verhaltet ihr euch?

(Jetzt ist ein guter Geschichtenerzähler gefragt, der die Kinder begeistern kann. "Alle Krokodile sind oben im Zimmer eingesperrt! Kommt schnell mit!" Beim Erreichen des Zimmers vorsichtig die Tür öffnen, einen kurzen Blick hineinwerfen und dann schnell wieder zuziehen und schreien - Achtung, dass vor allem kleine Kinder nicht erschrecken. Dann gehen alle gemeinsam ins Zimmer, dort wurden vorher Gummibärchen ausgelegt, diese können jetzt einfach gegessen werden.)

Aufgabe 4

Gerade haben wir ein Schiff überfallen, das Blattgold für den Kaiser von China geladen hat. Doch als wir nur einen Moment unachtsam waren, wurde das Gold vom Wind über das ganze Deck verteilt. Jetzt müssen wir schnell sein und alles wieder einsammeln, bevor es ins Meer geweht wird.

(Für dieses Spiel muss Silberfolie in viele briefmarkengroße Stücke geschnitten werden. Die Silberstücke werden vor den Kindern ausgeschüttet und etwas verteilt. Anschließend bekommt jedes Kind einen Strohhalm und muss die Folienstücke durch Ansaugen aufnehmen und in ein bereitgestelltes Gefäß legen.)

SUPER4

Aufgabe 5

Natürlich finden unsere Überfälle immer nachts statt, wenn alle schlafen. Doch beim letzten Angriff unterlief dem hinkenden Henner ein folgenschwerer Fehler: Im Dunkeln verwechselte er mich mit einem Admiral der Schiffsmarine und erzählte ihm unseren Plan. Zur Strafe musste er über die Planke gehen. Beweise, dass du ein echter Pirat bist, auf den man sich verlassen kann!

(Allen Kindern werden nacheinander die Augen verbunden und sie müssen durch Abtasten erkennen, welcher ihrer Freunde vor ihnen steht.)

Aufgabe 6

Besonders ungünstig ist es, wenn man vor dem Schlafengehen seine Schuhe nicht richtig aufgeräumt hat. Gibt es kräftigen Seegang, fallen schnell alle Schuhe durcheinander und du musst das feindliche Schiff barfuß entern. Hoffentlich stinken deine Füße nicht!

(Die Schuhe aller Gäste werden in der Mitte auf einen Haufen geworfen und jeder muss schnell sein Paar wiederfinden. Als Spielalternative können die Schuhe aus dem Haufen auch von einem Spieler den anderen Kindern zugeordnet werden.)

SUPER4

Aufgabe 7

Aufgrund der erfolgreich bestandenen Piratenprüfungen ernenne ich dich hiermit zum Piraten I. Klasse. Fortan trägst du den Namen XY der/die Schreckliche und kannst alle sieben Weltmeere unsicher machen.

Gez. Kapitän Sharkbeard

Doch zu guter Letzt wartet noch die schwierigste Aufgabe auf euch.
Ihr müsst die Schatzkarte richtig zusammensetzen
und das geheimnisvolle Rätsel lösen, um den Schatz zu erhalten.

SUPER4

Piratendiplom

Aufgrund deiner schaurigen Schurkentaten

und der erfolgreich bestandenen Piratenprüfung

ernenne ich dich hiermit zum Piraten I. Klasse!

Fortan bist du berechtigt

den Namen _____

die Schreckliche/der Schreckliche

zu tragen und alle sieben Weltmeere unsicher zu machen.

Gez. Kapitän Sharkbeard

SUPER4

Die Hebung des Schatzes

Nun muss die Schatzkarte richtig zusammengesetzt und das Rätsel gelöst werden:

Dies Tier ist klein und munter,
sitzt beim Piraten auf der Schulter.
Das Gesicht das ziert ein Totenkopf,
bist du nicht schnell, zieht's dich am Schopf.
Mit kurzem Fell und langem Schwanz,
macht es selten einen Tanz.
Wirst du das Rästel schaffen?
Die Rede ist vom...

(Inhalt der Schatzkiste können z.B. Gastgeschenke mit ein paar PLAYMOBIL-Figures Tüten, PLAYMOBIL Super Plus Figuren, Schoko-Goldtaler, oder Murmeln "Edelsteine aus Glas", sein.)

SUPER4