

KAPITÄN SCHWARZZAHN UND DIE PIRATENSCHATZSUCHE



ca. 4 Stunden



5 - 12 Jahre



3 - 12 Personen



moderat

KURZBESCHREIBUNG

Kapitän Schwarzzahn findet, in einer Flaschenpost, eine geheime Schatzkarte. Er und seine Crew sind sich sicher, sie finden diesen Schatz. Schatzsuchen sind ein wahres Abenteuer, verschiedene Gefahren erwarten die Piraten.

Gehe mit Schwarzzahn und seiner Mannschaft auf eine Piraten-Schatzsuche. Könnt ihr den Schatz finden?

Viel Spaß!

INHALT

1. Geschichte	3
2. Mann über Bord	6
3. Die Wackel-Brücke	7
4. Wer hat die Kokosnuss	8
5. Piraten Memorie	9
6. Piraten-Formation	13
7. Schatz ausgraben	14

Autor: IDEEN-KINDER.de

Bilder: pixabay, unsplash, vecteezy und ideen-kinder.de

Die Geschichten und Bilder sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Teile die Inhalte gerne mit Freunden, Familie und Bekannten. Nett wäre wenn du beim Teilen auf **ideen-kinder.de** verweist. Ansonsten fühl dich frei die Geschichten, Spiele und Bastelideen zu verändern wie du willst.

Hast du Fragen dann melde dich einfach bei **hallo@ideen-kinder.de**.



KAPITÄN SCHWARZZAHN UND DIE PIRATENSCHATZSUCHE

Kapitän Schwarzzahn vom Piratenschiff „Donner-Blanken“ ruhte sich am Bug seines Schiffes aus und blickte über das Meer. Der salzige Wind rauschte an seinem schwarzen Mantel, während er einen Becher Heißen Tee trank. Er beobachtete, wie die Wellen gegen den Rumpf seines robusten Schiffes schlugen, und dachte an all seine Kämpfe mit anderen Piraten, Sirenen, Seeungeheuern und sogar normalen Menschen, die versuchten, diese Gewässer zu überqueren.

Da entdeckte er eine Flasche im Wasser. Er fischte die Flasche aus dem tiefblauen Meer und öffnete sie. Ein Brief kam aus der Flasche und flatterte im Wind, bevor Schwarzzahn ihn auffing. Auf der einen Seite befand sich eine Karte, auf der ein großes X einen Punkt auf einer Insel in der Ferne markierte.

Er lächelte über sein Glück und rief seiner Mannschaft zu: „Wir gehen auf Schatzsuche!“ Die Mannschaft schreckte von ihren Angeln und Netzen auf, als sie das hörte und jubelten. Sie waren nämlich schon einige Tage unterwegs, kein Schiff kam Ihnen bisher entgegen und die nächste Spielunke war auch weit entfernt. Langeweile machte sich breit und da kam so eine Schatzsuche gerade recht! Die Mannschaft hisste die Segel und los ging die Fahrt.

Die Insel auf der Schatzkarte hatte die Form eines Stiefels. Oh ja diese Insel war den Piraten wohl bekannt, man nannte Sie die Insel der 1000 Abenteuer, und dass zu recht. Nicht Viele, welche die Insel besucht hatten kamen von dieser zurück, an jeder Ecke lauern Gefahren. Aber einen echten Schatz zu finden, wollte sich Niemand entgehen lassen.

Sie fuhren dem Horizont entgegen, die Sonne war gerade am untergehen, am nächsten Tag sollten sie bei der Insel sein. Am nächsten Morgen war das Wetter stürmisch und plötzlich kamen riesige Wellen auf sie zu. Schwarzzahn war sich sicher, dass sie diesen Sturm überstehen würden, denn er hatte auf seiner Reise durch die sieben Weltmeere schon viele Stürme überstanden. Aber als sich eine besonders große Welle näherte, wurde allen bange.

Schwarzzahn rief so laut er konnte über den Wind hinweg: „Haltet euch an etwas fest!“ Die Mannschaft hielt sich fest, als die riesige Welle ihr Schiff erfasste und sie ins Wasser sinken ließ... Und dann wieder hoch, wie ein Korken!

» 1. MANN ÜBER BORD « (SIEHE S. 6)

Der Sturm legte sich und von weitem konnte man schon die Insel der 1000 Abenteuer erblicken. Sie segelten weiter und die Insel kam immer näher. Sie waren in Hochstimmung, weil sie es lebendig an ihr Ziel geschafft hatten! Sie hielten an einem Strand auf der Insel an und sprangen ans Ufer. Schwarzzahn nahm die Karte in die Hand und führte seine Mannschaft an. Die Insel war im Inneren dicht bewachsen, ein richtiger Urwald. Der Kapitän führte die Mannschaft an und sie kamen an ein erstes Hindernis. Eine Brücke hing über einem tiefen Abgrund und es sah aus, als würde sie einstürzen, wenn man einen Fuß darauf setzte. Sie gingen vorsichtig über die Brücke, ohne irgendwelche plötzlichen Bewegungen zu machen. Schritt für Schritt bis alle über der Brücke waren.



» 2. DIE WACKEL-BRÜCKE « (SIEHE S. 7)

Nun gingen sie immer weiter in den Dschungel, die Baumkronen wurden immer dichter und man konnte einige Tiere hören. Die Tiere kamen immer näher und bevor sie sich verstecken konnten, waren sie von einer Horde Affen umzingelt. Die Piraten hielten sich gegenseitig fest, während die Affen herumsprangen. Der Anführer der Affen setzte sich vor sie und gab ihnen mit einer Geste zu verstehen, dass sie hier nicht so einfach weiterkommen werden. Die Affen holten eine Kokosnuss und forderten die Piraten zu einem Spiel „Wer hat die Kokosnuss“ auf. Schwarzzahn sagte: „Wenn wir die Affen besiegen, dann dürfen wir bestimmt weiter gehen.“

Das Spiel war recht simpel, drei Affen verschwanden und kamen wieder mit den Händen auf dem Rücken, nun mussten die Piraten erraten welcher der drei Affen die Kokosnuss hinter seinen Rücken hat.

» 3. WER HAT DIE KOKOSNUSS? « (SIEHE S. 8)

Die Piraten gewannen das Spiel und durften weiter ziehen. Sie nahmen noch ein paar Kokosnüsse als Proviant mit und folgten weiter der Schatzkarte. Sie liefen nun schon gute 3 Stunden in die selbe Richtung, es ging nur langsam voran, da der Dschungel so dicht bewachsen war. Plötzlich kamen sie an eine moosbedeckte Steinmauer. Sie war zu hoch und auch zu glatt um sie zu besteigen. Also suchten sie nach einer anderen Möglichkeit um auf die andere Seite zu kommen. Da fanden sie ein großes Tor, welches aber verschlossen war. In einer Innschrift über einem Loch seitlich des Tores stand folgendes geschrieben:

„Nur wer dieses Rätsel lösen kann, kann dieses Tor hinter sich lassen!“. Schwarzzahn rief seinen 1. Steuermann zu sich Dreifinger Jack. Er macht in seinen Mittagspausen und wenn ihm langweilig ist, gerne Sudoku und hat sämtliche Rätselbücher auf dem Schiff schon durch gearbeitet.

» 4. PIRATEN-MEMORIE « (SIEHE S. 9)

Dreifinger Jack überlegt etwas und zack hat er das Rätsel gelöst. Das Tor öffnete sich und sie gehen weiter auf die Schatzsuche.

Am Ende eines langen, gewundenen Pfades befand sich eine Höhle. „Da muss der Schatz drinnen sein“, dachte Schwarzzahn. Er schickte zwei Männer in die Höhle, um nachzusehen, ob sich dort etwas befand. Sie kamen recht schnell zurück und sagten, dass nur Fledermäuse in der Höhle waren.

„Vielleicht ist es nur eine leere Höhle“. Nein, sie waren so weit gekommen, jetzt würde ihnen nichts anderes übrig bleiben, als zusammen mit ihrem Kapitän in das dunkle Loch zu gehen! Schwarzzahn nahm sein Schwert in die Hand und eine Fackel in die andere und dann ging er in die Höhle hinein.

Sie irrten nun schon stundenlang durch die Höhlen, sie waren erschöpft, aber hatten noch immer keine Spur von einem Schatz oder Gold- oder gar Silbermünzen gefunden.

Plötzlich standen sie in einer Sackgasse. Das konnte doch jetzt nicht das Ende der Höhle sein. Doch an der Wand fand Dreifinger Jack eine weitere Inschrift, diese lautete:

„Formiert auch neu, erst nach Größe, dann nach Alter, wenn ihr Glück habt, dann kommt ihr weiter.“



» 5. PIRATEN-FORMATION « (SIEHE S. 13)

Die Piraten stellten sich erst nach Größe auf, dann fing der Boden zu wackeln an. Kapitän Schwarzzahn schrie, jetzt schnell noch nach Alter. Von Jung bis Alt standen die Piraten in einer Reihe hintereinander. Der Boden hörte auf zu wackeln und die verschlossene Felswand schob sich zur Seite. Die Mannschaft samt Kapitän gingen durch die Öffnung hindurch und gelangten nach ein paar Metern ans Ende der Höhle. Sie befanden sich in einer Schlucht, um sie herum waren nur Felswände. Der Boden aber war aus Sand. Pirat Schwarzzahn sagte: „Das Kreuz markiert die Stelle,“ und zeigte auf die Palme in der Mitte der Schlucht. „Hier muss es sein!“

» 6. SCHATZ AUSGRABEN « (SIEHE S. 14)

Alle gruben und gruben und tatsächlich nach ein paar Minuten Arbeit hatten sie die Schatztruhe ausgegraben. Sie öffneten sie und trauten ihren Augen nicht. Die Schatztruhe war randvoll mit Gold und Silber. Sie packten die Truhe ein und gingen jubelnd zurück zum Piratenschiff. Dort wurde die Beute gerecht geteilt und alle freuten sich über die erfolgreiche Schatzsuche!

ENDE

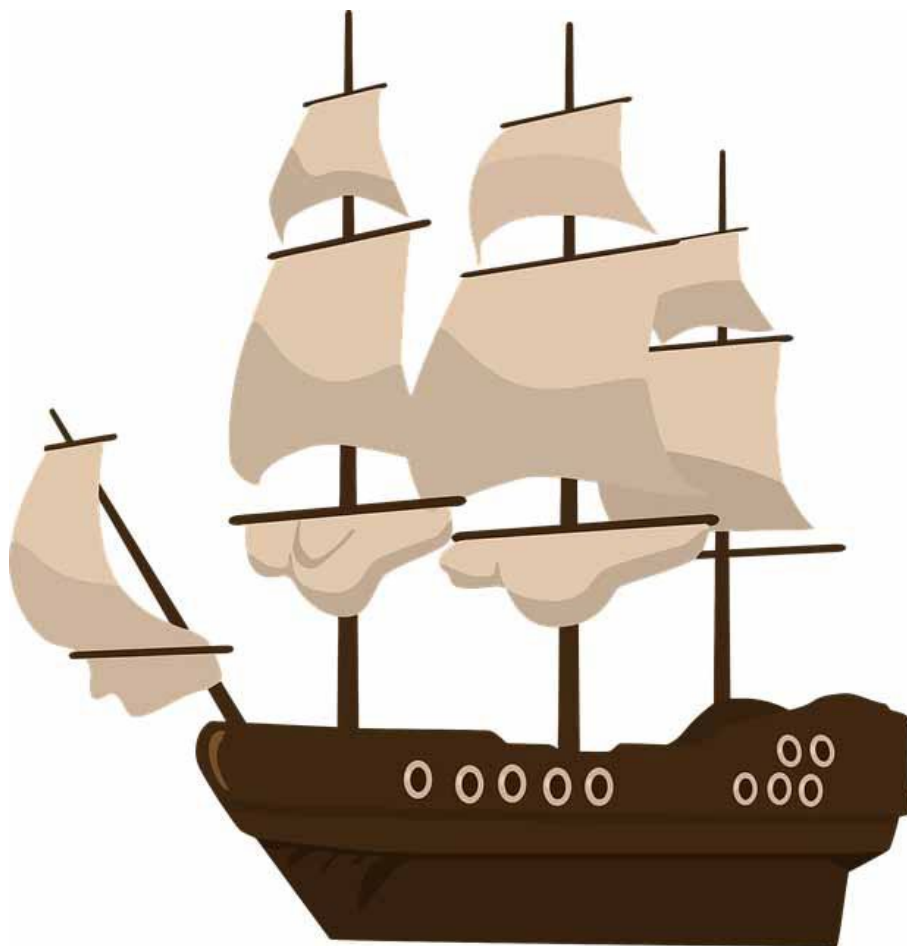


1. MANN ÜBER BORD

Wie gut kannst du dich festhalten? Pass auf sonst gehst du über Bord...

Anweisung:

Ein Kind wird ausgelost und spielt den Sturm, die Wellen, das Meer. Die anderen Kinder halten sich alle zusammen in einem Kreis oder als Gruppe an den Händen, sie sind die Piratenmannschaft, die sich versucht fest zu halten und nicht über Bord zu gehen. Das Kind, welches das Meer spielt versucht nun ein Kind nach dem anderen „über Bord zu ziehen“. Ein Kind ist über Bord gegangen wenn es von keinem anderen mehr festgehalten wird. Jedes Kind, dass über Bord geht, hilft dem Meer noch mehr Kinder über Bord zu ziehen. Das Spiel ist beendet sobald alle Kinder über Bord sind, bzw. bis eine vorher ausgemachte Zeit (z. B. 10min) überschritten wurde.



2. DIE WACKEL BRÜCKE

Schaut nicht nach unten, der Abgrund ist tief...

Was wird benötigt?

- Kästen oder Teppichfliesen
- Start- und Ziellinie

Anweisung:

Legt die Startlinie fest und 10-20m entfernt die Ziellinie. Ziel des Spiel ist es mit Hilfe der Käseten oder Teppichfliesen bis ins Ziel zu kommen. Dabei darf der Boden nicht berührt werden und man darf nur auf den Kästen oder Teppichfliesen laufen. Je weniger Teppichfliesen bzw. Kästen zur Verfügung stehen, desto schwerer wird dieses Spiel. Fällt ein Kind in den Abgrund (d.h. berührt den Boden), muss von vorne gestartet werden.



3. WER HAT DIE KOKOSNUSS?

Kannst du herausfinden, wo die Kokosnuss hat?

Was wird benötigt?

- Becher und Kugel (für kleine Gruppen)
- ggf. Affenmasken

(auf <https://ideen-kinder.de> findest du eine Auswahl an Produkten die wir zu diesem Spiel empfehlen!)

Anweisung:

Für kleine Gruppen:

Steckt eine Kugel (die Kokosnuss) unter einen der drei Becher, danach werden die Becher durcheinander gebracht ohne sie hoch zu heben. Die Kinder müssen raten unter welchem Becher die Kugel ist.

Für große Gruppen:

Wählt drei Kinder aus, diese sind die Affen. Die drei Kinder verlassen den Raum, einer bekommt eine Kokosnuss in die Hand. Dann dürfen die Kinder wieder in den Raum kommen mit den Händen hinter ihrem Rücken. Die anderen Kinder müssen nun raten wer die Kokosnuss hinter dem Rücken hat.



4. PIRATEN-MEMORIE

Finde die passenden Paare...

Was wird benötigt?

Drucke und schneide die Karten auf dickerem Papier aus.

(auf <https://ideen-kinder.de> findest du eine Auswahl an Produkten die wir zu diesem Spiel empfehlen!)

Anweisung:

Angelehnt an Memorie, werden die ausgedruckten Karten falsch herum auf dem Tisch oder Boden ausgebreitet. Jetzt müssen die Kinder gemeinsam die passenden Paare finden. Sind alle Pärchen gefunden ist das Spiel vorbei. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf, passen die Karten zusammen, dann darf er sie behalten. Falls nicht, werden die Karten wieder umgedreht. Spielt am besten Reihum und wenn jemand ein Paar gefunden hat, dann darf er noch einmal.







ideen-kinder.de



ideen-kinder.de



ideen-kinder.de



ideen-kinder.de



ideen-kinder.de



ideen-kinder.de





5. PIRATEN-FORMATION

Wer ist größer? Wer ist älter?

Anweisung:

Die Kinder müssen zuerst versuchen sich nach Größe aufzustellen. Hat das geklappt, dann müssen sie sich nach Alter aufstellen. Optional können sich die Kinder danach auch noch nach Ihren Geburtsmonaten aufstellen.



6. SCHATZ AUSGRABEN

Grabt den Schatz aus!

Was wird benötigt?

- Goldtaler
- Schatzkiste

(auf <https://ideen-kinder.de> findest du eine Auswahl an Produkten die wir zu diesem Spiel empfehlen!)

Anweisung:

Vergrabt den Schatz im Sandkasten oder Garten. Oder versteckt ihn in der Wohnung. Markiert die Stelle mit einem X und lasst die Kinder ihn ausgraben

