



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



Die Geschichte

Kapitän PePe und „Der Geheimbund der Fischstäbchen“.

Kapitän PePe heuert junge Leute für seine Crew an. Bevor sie auf große Fahrt gehen, sollen sie eine Piratenprüfung bestehen. Wer die Prüfung besteht, erhält einen Piratennamen und wird mit den neuen Crewmitgliedern getauft.

Dann kann die Crew endlich in See stechen. Ziel ist die Schatzinsel vom Geheimbund der Fischstäbchen. Erfolgreiche Piraten haben sie entdeckt und dort jede Menge Schätze versteckt.

Leider ist die Schatzkarte nicht vollständig, und der wichtigste Teil fehlt.

Es gibt genug Leute, die scharf auf die Schatzinsel sind. Wird die Crew um Käpten PePe alle Strapazen, Entbehrungen und unvorhergesehen Probleme bewältigen und die Schatzinsel erreichen? Welcher Schatz wird sie dort erwarten?

Das Abenteuer mit Käpten PePe kann beginnen.



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



Die Aufgaben / Stationen

Die Piratenprüfung

Idealer Ort:	Freifläche, z. B. Strand oder Wiese
Geeignete Altersstufe:	ca. 7 - 12 Jahre
Bildungs-Bausteine:	Sport, Spiel, Sinneswahrnehmung
Bildungswert:	Motorik, Geschick, Koordination, Konzentration, Gleichgewichtssinn
Über Planken laufen In der Takelage	über einen Baumstamm oder eine Planke (Brett) balancieren über ein gespanntes Seil gehen, das von Baum zu Baum gespannt ist. Zweites Seil zur Sicherung.
Strickleiter Enterhaken werfen	an einer Strickleiter hoch klettern Der Enterhaken (Wurfsack mit Seil) sollte zielgenau geworfen werden und dann soll eine Kiste o. ä. herangezogen werden.
Entern !!! Messer werfen	Am Seil , das an einem Baum befestigt ist, schwingt ein Pirat von Bank zu Bank o. ä. Variante a) Ein Messer wird auf ein Holzbrett geworfen, so dass es stecken bleibt. Variante b) Dart Pfeile werden auf eine Dart Zielscheibe geworfen.
Säbelkampf auf der Planke	Auf einer Planke (auf dem Boden liegendes Brett) stehen sich 2 Kontrahenten gegenüber. Jede/r bekommt ein Schaumstoffisoliationsrohr als Säbel, welches an der Spitze mit Holzkohle oder Mehl eingefärbt ist. Verloren hat, wer getroffen wurde oder von der Planke fällt.
Knoten machen Schatztauchen	einige Knoten mit einem Tampfen nachmachen (Knoten-Musterstücke vorbereiten) In einer Wanne/Schale voll Wasser liegen Gummibärchen . Wie lange braucht ein Pirat, um die Gummibärchen zu bergen. Die Hände dürfen nicht genutzt werden. (Stoppuhr)

© Quelle: 2006 ff. by Praxis-Jugendarbeit, 175 Programmideen, ca. 1000 Spiele für Gruppenstunde, Party oder Ferienlager.
Andachten und Themen für Mitarbeiterkreis oder Jugendleiter-Qualifikation, www.praxis-jugendarbeit.de/index.html

Weitere Aktions- / Werk- / und Spielideen zum Thema Piraten auf den folgenden Seiten:



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



Große und kleine Piraten-Schwimmprüfung mit Schwimmbzeichen:

Idealer Ort:	Schwimmhalle, Freibad, Badensee, Meer
Geeignete Altersstufe:	ca. 7 - 12 Jahre
Bildungs-Baustein:	Sport
Bildungswert:	Motorik, Koordination, Ausdauer

Große Prüfung „Seeräuber“

100 m technikgerechtes Brustschwimmen

5 m Streckentauchen mit anschl. Heraufholen eines Gegenstandes aus mind. 1 m Wassertiefe

Kleine Prüfung „Seestern“

25 m Schwimmen mit oder ohne Schwimmhilfe

mit dem Gesicht ins Wasser eintauchen und Heraufholen eines Gegenstandes



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



Weitere Programm Angebote:

Idealer Ort: Schwimmbhalle, Freibad, Badesee, Meer - mit etwas Freifläche, z. B. Strand oder Wiese
 Geeignete Altersstufe: ca. 7 - 12 Jahre
 Bildungs-Bausteine: Sport, Spiel, kreatives Gestalten, Sinneswahrnehmung, Denken, darstellendes Spiel, Sprache, Gesang
 Bildungswert: Gewandtheit, Ausdauer, Koordination, Konzentration, Regelstrukturen, soziale Kompetenz, künstlerische Betätigung, Gefühl für Farben und Formen, Hören, Sehen, Greifen, Fühlen/Empfinden (Wasser an der Haut), spielerisch lernen, Anregung der Phantasie, Sprachausbildung (Ausdruck, Volumen, Zuhören), Wissen vermitteln

<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Gruppenspiel	Wer hat Angst vor'm Wassermann?	Pool, Bad, See, Meer ! Stehtiefes Wasser !	1	- kein Material -
Gruppenspiel	Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?	Pool, Bad, See, Meer ! Stehtiefes Wasser !	1	- kein Material -
Gruppenspiel	Fischer, Fischer, Wie tief ist das Wasser?	Pool, Bad, See, Meer ! Stehtiefes Wasser !	1	- kein Material -
Gruppenspiel	Grüner Hering dreh' dich um!	Pool, Bad, See, Meer ! Stehtiefes Wasser !	1	- kein Material -
Gruppenspiel	Mutter, Mutter, wie weit darf ich reisen?	Pool, Bad, See, Meer ! Stehtiefes Wasser !	1	- kein Material -
Gruppenspiel	Steh Bock – Lauf Bock	Pool, Bad, See, Meer ! Stehtiefes Wasser !	1	- kein Material -
Gruppenspiel	Schlafender Bär	Pool, Bad, See, Meer ! Stehtiefes Wasser !	1	- kein Material -
Gruppenspiel	Fischernetz	Pool, Bad, See, Meer	1	- kein Material –
Gruppenspiel	Unterwassertunnel	Bad, See, Meer	1	- kein Material –



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Gruppenspiel	Schwämme -Schlacht	Pool, Bad, See, Meer	1	Schwämme
Gruppenspiel	Insel Wettkampf	Bad, See, Meer	1	Luftmatratzen, Fun-Nudeln
Gruppenspiel	Tauziehen	Pool, Bad, See, Meer	1	Tau
Gruppenspiel	Beach Soccer	Wiese, Strand, Freigelände	1	Tore, Fußball
Gruppenspiel	Beach Rugby	Wiese, Strand, Freigelände	1	Tore, Rugbyball
Gruppenspiel	Piranjas	Bad, See, Meer	1	Plastik-Bänder
Gruppenspiel	Perlentaucher	Pool, Bad	1	kleine Steinchen
Gruppenspiel	Seehundzirkus	Pool, Bad, See, Meer	1	lose Süßigkeiten im Eimer, Gymnastikreifen, Tauchringe, Bälle, Luftballons
Gruppenspiel	Fütterung	Pool, Bad, See, Meer	1	Süßigkeiten, Schnur, Stock als Angelrute
Gruppenspiel	Walfänger (Art: Ticker)	Bad, See, Meer	1	Ball
Gruppenspiel / Partnerspiel	Frisbee Spiele	Wasser, Wiese, Freigelände	1	Frisbee
Gruppenspiel / Partnerspiel	Seepferdchen Reiterkampf	Bad, See, Meer	1	Bänder, Badekappen
Gruppenspiel / Partnerspiel	Luftmatratzenrennen	Bad, See, Meer	1	Luftmatratzen
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Wasser-Basket-Ball	Bad, See, Meer	1	Wasserball, Tore, Körbe
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Wasser –Staffeln	Bad, See, Meer	1	Ball, Luftballons, Luftmatratzen, TT-Bälle, Schlauchenden, Eimer, Schwämme
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Luftballonschwimmen	Bad, See, Meer	1	Luftballons, Bahn-Markierung
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Der steife Butler	Bad, See, Meer	1	Joghurtbecher o. ä.



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Kampf um die Tischtennisbälle / Quitscheenten	Bad, See, Meer	1	TT-Bälle oder Quitscheenten
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Strand Cup Olympiade	See, Meer, Strand	1	div. Material
Mannschaftsspiel	Strandburgen bauen	Strand, Sandkiste	1	Sand, evtl. Schaufeln
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Kleiderstaffel	Bad, See, Meer	1	T-Shirt, Schlafanzug, Sonnenhut, Socken, Handschuhe
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Jutesack-Weitwurf	Wiese, Strand, Freigelände	1	Jutesäcke, Strohbälle
Schatzsuche	Schatzsuche	im Freien und in Räumen	2-10	(Je nach Schatzspielart)
Schatzkiste	in Schatzkiste wühlen	große „Schatztruhe“	1	„Schatztruhe“ mit Sand o.ä. Münzen oder Murmeln o. ä. kleine Schätze (Gewinne)
Feuer / Einzelperson	!!! Stockbrot backen oder Spiegelei oder Folienkartoffeln oder Fischstäbchen	Lagerfeuerstelle	1	Feuer, Stockbrotteig, Alufolie, Eier, Kartoffeln, Fischstäbchen
Einzel- / Gegenspiel	Becher Stapel Spiel	Tisch o. ä.	1	12-teiliges Stacking-Set
Einzel- / Gegenspiel	Münzen Spiele	Raum oder kleiner Platz	1	viele Münzen
Einzel- / Gegenspiel	Faß-Rollen	Wiese, Strand, Freigelände	1	Faß (in das evtl. ein Kind passt)



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Würfelspiel / Ausscheidungsspiel	Stabwürfeln	Raum oder kleiner Platz	1	Holzstile (Eisstile ca. 20 cm)
Würfelspiel / Ausscheidungsspiel	Farben würfeln	Raum oder kleiner Platz	1	Holzwürfel, Deckfarbe
Werken / Einzelarbeit	Gesichtsbemalung	Bastelecke	1	Schminkfarbe/-stifte
Werken / Einzelarbeit	Piraten Kleidung und Dinge herstellen	Bastelecke	1	div. Material
	<ul style="list-style-type: none"> • Piraten-Hemd/T-Shirt, Bauchscharpe, Piraten-Hut, • Piratenkopftuch (Bandana), Augenklappe • Entermesser, Dolch, Degen, Säbel • Piratenflagge • Fernrohr, Holzbein • Schatzkarte, Schatzkiste • Lederbeutel mit Schnur • Gold-Nuggets 			
Werken / Einzelarbeit	Papierschiffchen bauen	Bastelecke	1	Zeitungen, ggf. Klebe, Pinsel
Werken / Einzelarbeit	Mini-Floß bauen	Bastelecke	1	jede Menge kleine Äste, Garn, Papier, Buntstifte, Schere, Gartenschere
Werken / Einzelarbeit	Seemannsknoten	Bastelecke	1	Schnur/Tampen, Schere, Knotentafel/-muster, Holzbrettchen, Hammer, Mini-Nägel
Werken / Einzelarbeit	Sand-Bilder	Bastelecke	1	Papier, Klebe, Pinsel, Sand, Schablonen, Wasser 2-seitiges Klebeband, Wassermalfarbe, Becher,



Kinderkonsulat.de - Programm Themenparty Piraten



<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Kinderlieder singen	Ein kleiner Matrose ... und viele mehr ...	Raum oder kleiner Platz	1	kopierte Liederzettel
Geschichten vorlesen	Piraten Geschichten	Zelt, Leseecke o. ä.	1	Piratengeschichten, Bücher, Kurzgeschichten

Bemerkungen:

Helferzahl bedeutet, dass lediglich die angegebene Zahl an Helfern zur Durchführung einer Aktion / eines Spieles notwendig ist. So kann z.B. 1 Helfer/in auch mehrere Spiele nacheinander betreuen, *nicht* gleichzeitig. Also werden jetzt *nicht* „20“ Helfer/innen zur Durchführung des Programms benötigt, sondern **lediglich 2 - 4 Helfer/innen**.

Es kann verschiedene Spielformen als Spielzonen geben, z.B. Spielzone 1 mit Partnerspielen, Spielzone 2 mit Gruppenspielen. Natürlich können die Spielformen auch gemischt werden zu gemischten Spielzonen.

!!! = bedeutet, dass diese Spiele besonders gesichert werden müssen.

Beispiel für den Helfer/innen-Einsatz:

Spielzone 1 - wird mit Helfer/in 1 betreut.

Spielzone 2 - wird mit Helfer/in 2 betreut.

Je Werk-Aktion - wird 1 Helfer/in benötigt. Das bedeutet: bei 2 Werkaktionen = 2 Helfer/innen – also Helfer/in 3 + 4.

Noch mehr Ideen zum Thema Piraten finden Sie u. a. auf

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/kinderspiele-piratenfest.html>