



## Bewegungsstunde 1: Piratenspiele

**Materialien:** Flaschenpost BS 1, eventuell Handpuppen Finn und Fine

**Platzbedarf:** Bewegungsraum, kleine Halle

Bewegungsstunde 1: Piratenspiele		
Überblick	Erklärungen	Material
Einstieg	<p>Die Flaschenpost BS 1 wird vorgelesen. Die Handpuppen Finn und Fine können eingesetzt werden.</p> <p>Die Kinder dürfen sich vorstellen und erzählen, was sie gerne im Kindergarten machen.</p>	Flaschenpost BS 1, eventuell Handpuppen Finn und Fine
Bewegungsspiel 1 (Erwärmung)	<p><b>Wie laufen Piraten?</b></p> <p>Der/die Erzieher/in stellt die folgenden Fragen. Er/sie gibt – wenn nötig – Tipps und die Kinder laufen los:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Wie läuft ein Pirat ...? (z. B. gefährlich, schleichend)</li><li>... mit einem Hinkebein? (z. B. ein Bein hinterherziehen)</li><li>... der schnell auf die Toilette muss? (z. B. Bein nach innen gedreht, kleine Schritte)</li><li>... der glücklich ist? (z. B. Hopserlauf, springend)</li><li>... der gejagt wird? (z. B. rennen)</li></ol> <p>2. Weitere Ideen der Kinder</p>	
Bewegungsspiel 2	<p><b>Gleich und gleich</b></p> <p>Die Kinder laufen durch den Raum. Der/die Erzieher/in gibt eine Eigenschaft vor (z. B. Geschlecht, Haarfarbe, Haarlänge, Hosenfarbe, Alter etc.) und alle Kinder mit der gleichen Eigenschaft müssen sich als Gruppe zusammenfinden.</p> <p><b>Variation:</b></p> <p>Die Betreuungsperson gibt eine Zahl vor und die Kinder bilden Gruppen mit der vorgegebenen Anzahl an Kindern.</p>	
Bewegungsspiel 3	<p><b>Zauberer</b></p> <p>Ein Kind ist der Zauberer. Der Zauberer breitet die Arme aus und ruft: „Abrakadabra, ich verzaubere alle Kinder in Tiger (oder in ein anderes Tier)“.</p> <p>Die Kinder bewegen sich nun zunächst als Tiger. Lässt der Zauberer die Arme nach unten sinken, laufen alle „Tiger-Kinder“ vor ihm weg. Der Zauberer versucht, ein Kind zu fangen. Das Kind, das gefangen wird, ist der nächste Zauberer.</p>	
Entspannung	<p><b>Wetter-Massage</b></p> <p>Ein Kind liegt auf dem Bauch oder sitzt entspannt auf einem Stuhl. Die Kinder wechseln sich so ab, dass jeder eine Wettermassage erhält:</p> <p>Es beginnt zu regnen (mit Fingerspitzen auf den Rücken tippen). Nun regnet es stärker (schneller und fester tippen). Jetzt fängt es auch noch an zu donnern (mit Fäusten vorsichtig auf den Rücken trommeln) und es blitzt. (Blitze auf den Rücken zeichnen). Dann kommt ein Sturm (in den Nacken pusten). Er bläst die Regenwolken weg (mit Fäusten über den Rücken streifen). Es tropft nur noch (mit Fingerspitzen auf den Rücken tippen). Die Sonne kommt raus (Hände aneinanderreiben und auf den Rücken legen) und wärmt schön (über den Rücken von oben nach unten streichen).</p>	



## Flaschenpost BS 1: Die Inselpiraten stellen sich vor

Liebe Kinder,

falls Ihr uns noch nicht kennt, möchten wir uns als Allererstes kurz vorstellen: Wir sind Finn und Fine und wir sind Piraten. Wir leben mit unseren Eltern und der ganzen Mannschaft auf einer Insel. Deshalb nennt man uns auch die Inselpiraten. Wir haben auch ein richtiges Piratenboot, mit dem wir oft unterwegs sind. Es hat große, weiße Segel und heißt Seegurke.

Wir möchten gerne mehr von Eurem Leben und Eurem Alltag erfahren. Dafür werden wir Euch aber auch ganz viel von uns erzählen. Ihr werdet nun immer wieder eine Flaschenpost von uns bekommen.

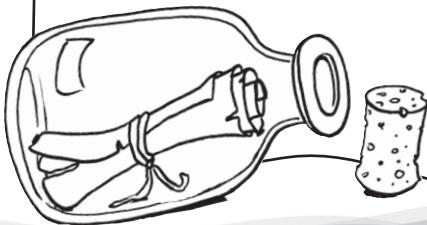
Wir sind zwar Piraten, aber wir gehen, wie alle Kinder, auch in den Kindergarten. Hier spielen wir mit unseren Freunden, singen, tanzen, lassen uns etwas vorlesen, malen, toben herum und manchmal machen wir auch ganz schön viel Quatsch. Aber sagt das nicht weiter.

Wie heißt Ihr und was macht Ihr gerne im Kindergarten?

Besonders gerne machen wir Bewegungsspiele in der kleinen Insel-Turnhalle. Wollt Ihr wissen, welche Spiele wir heute gemacht haben?

Wir haben „Wie laufen Piraten?“, „Gleich und Gleich“ und „Zauberer“ gespielt. Danach haben wir uns gegenseitig eine „Wetter-Massage“ gemacht. Wollt Ihr das auch ausprobieren?

Euer Finn und Eure Fine





## Bewegungsstunde 2: Kanonenkugeln

**Materialien:** Flaschenpost BS 2, eventuell Handpuppen Finn und Fine, Zeitungspapier, leere Küchenrollen oder Geschenkpapierrollen, Tüte oder Kiste

**Platzbedarf:** Bewegungsraum, kleine Halle

Bewegungsstunde 2: Kanonenkugeln		
Überblick	Erklärungen	Material
Einstieg	Die Flaschenpost BS 2 wird vorgelesen. Die Handpuppen Finn und Fine können eingesetzt werden.	Flaschenpost BS 2, eventuell Handpuppen Finn und Fine
Bewegungs-spiel 1 (Erwärmung)	<b>Kanonenkugel rollen</b> Jedes Kind darf eine Kanonenkugel aus Zeitungspapier zusammenknüllen. Aufgabe: „Stellt euch vor, die Kugel ist aus Eisen und ganz schwer. Mit welchen Körperteilen können wir die Kugel rollen und wie würde das aussehen (z. B. Hände, Füße, Po, Unterarme, Nase)?“ Die Kinder probieren jede Variante aus.	Zeitungspapier
Bewegungs-spiel 2	<b>Kanonenkugel-Golf</b> Mit einem Stab (z. B. Rolle aus Zeitungspapier, leere Küchenrolle, Geschenkpapierrolle) schießen wir die Kugeln durch den Raum. 1. Die Kugeln dürfen die Kinder nicht berühren. 2. Die Kugeln durch die Beine der anderen schießen. Kleinen Parcours aufbauen (z. B. Slalom, Tunnel).	Zeitungspapier, leere Küchen- rollen oder Geschenk- papierrollen
Bewegungs-spiel 3	<b>Unser Feld bleibt leer</b> Zwei gleich starke Mannschaften gehen jeweils in eine Hälfte des Raums. Die Trennung der Felder erfolgt durch eine (Klebe-)Linie. Beide Mannschaften haben gleich viele Kanonenkugeln. Auf Kommando versuchen nun beide Mannschaften, ihre Kugeln aufs andere Feld zu bringen und das eigene Feld leer zu räumen. Nach einer Minute wird gestoppt und verglichen, welche Mannschaft mehr Kanonenkugeln auf ihrem Feld hat.	Zeitungspapier
Bewegungs-spiel 4 (Aufräumen)	<b>Aufräumaktion</b> Die Zeitungspapier-Kugeln liegen verteilt im Raum. Zwei gleich starke Mannschaften – mit jeweils einer Tüte/Kiste – versuchen nun, so viele Kugeln wie möglich für ihre Mannschaft zu holen und in die Tüte/Kiste zu legen.	Zeitungspapier, Tüte oder Kiste
Entspan-nung	<b>Körperteile</b> Die Kinder liegen entspannt auf dem Rücken, sie sind ganz still und schließen die Augen. Es beginnt eine Reise durch den Körper: „Schließe deine Augen und spüre deinen Körper. Welche Körperstellen berühren den Boden. Spüre deine Hände. Sind sie warm oder kalt? Spüre deine Daumen. Berühren sie den Boden? Spüre deine Arme, deine Schultern, spüre deine Brust, deinen Bauch. Spüre deine Beine, deine Knie und deine Füße. Liegen sie ganz ruhig auf dem Boden? Sind sie warm oder sind sie kalt? Atme tief ein und aus. Bewege ganz langsam deine Arme und Beine, strecke dich. Nun öffne deine Augen, du darfst nun ganz langsam aufstehen.“	



## Flaschenpost BS 2: Kanonenkugeln

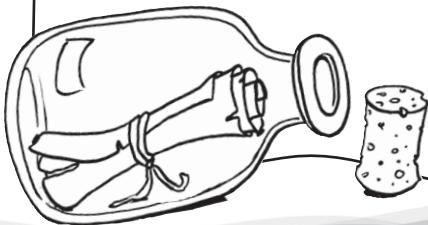
Liebe Kinder,

unser Opa Seebär ist gerade zu Besuch. Er hat uns viele spannende Piratengeschichten erzählt, zum Beispiel die Geschichte von den Kanonenkugeln. Früher haben Piratenschiffe Kanonenkugeln dabeigehabt. Kanonenkugeln sind schwere Kugeln aus Eisen. Die wurden manchmal von einem Piratenboot auf das andere geschossen. So konnte das gegnerische Boot zerstört werden. Das klingt ganz schön gemein.

Opa Seebär meint, dass so etwas heute nicht mehr passieren würde. Er hat solche Kugeln selbst nie gesehen. Er hat immer nur Geschichten über sie gehört.

Aber er kennt einige lustige Spiele mit Kanonenkugeln aus Zeitungspapier. Die haben wir dann mit ihm gespielt. Das war toll. Habt Ihr auch Lust auf Spiele mit Kanonenkugeln aus Zeitungspapier? Na, dann los.

Euer Finn und Eure Fine





## Bewegungsstunde 3: Segeltour

**Materialien:** Flaschenpost BS 3, evenutell Handpuppen Finn und Fine, ein Chiffontuch pro Kind (falls nicht vorhanden Papier- oder Stofftaschentuch)

**Platzbedarf:** Bewegungsraum, kleine Halle

Bewegungsstunde 3: Segeltour		
Überblick	Erklärungen	Material
Einstieg	<p>Die Flaschenpost BS 3 wird vorgelesen. Die Handpuppen Finn und Fine können eingesetzt werden.</p>	Flaschenpost BS 3, eventuell Handpuppen Finn und Fine
	<p><b>„Wir gehen heut auf Segeltour ...“ (veränderte Form der „Löwenjagd“)</b> „Wir gehen heut auf Segeltour und haben keine Angst, wir haben Finn und Fine dabei und ein großes Boot.“ (im Rhythmus gehen, Paddelbewegung)</p> <p><b>Riesen-Schilf</b> „Oh, was ist denn das? Das Riesen-Schilf versperrt uns den Weg. Drüber können wir nicht, drunter können wir nicht, drumherum können wir nicht. Wir müssen mitten durch!“ (mit den Armen drunter, drüber und drumherum zeichnen) „Nehmt den Säbel zur Hand – Singsungsang.“ (mit dem Säbel das Gras durchtrennen) „Puuuh, geschafft!“ (tief ausatmen) „Wir gehen heut auf Segeltour und haben keine Angst, wir haben Finn und Fine dabei und ein großes Boot.“ (im Rhythmus gehen, Paddelbewegung)</p> <p><b>Tiefer Schlamm</b> „Oh, was ist denn das? Überall tiefer, stinkender Schlamm. Drüber können wir nicht, drunter können wir nicht, drumherum können wir nicht. Wir müssen mitten durch!“ (mit den Armen drunter, drüber und drumherum zeichnen) „Schlüpf in eure Gummistiefel und hebt das Boot an – Quietsch-quietsch-quietsch.“ (Stiefel anziehen – mit schweren Beinen durch den Schlamm stampfen – Hände nach oben, um das Boot zu heben) „Puuuh, geschafft!“ (tief ausatmen) „Wir gehen heut auf Segeltour und haben keine Angst, wir haben Finn und Fine dabei und ein großes Boot.“ (im Rhythmus gehen, Paddelbewegung)</p> <p><b>Spitze Steine</b> „Oh nein, was ist denn das? Weit und breit nur spitze Steine! Das macht Löcher in unser Boot! Drüber können wir nicht, drunter können wir nicht, drumherum können wir nicht. Wir müssen mitten durch!“ (mit den Armen drunter, drüber und drumherum zeichnen) „Geht ganz vorsichtig auf Zehenspitzen und verletzt euch nicht – Au au au au au ...“ (auf Zehenspitzen gehen und das Boot auf Höhe des Bauches tragen)</p>	
Bewegungsspiel 1 (Erwärmung)		



Überblick	Erklärungen	Material
	<p>„Puuuh, geschafft!“ (tief ausatmen)</p> <p>„Wir gehen heut auf Segeltour und haben keine Angst, wir haben Finn und Fine dabei und ein großes Boot.“ (im Rhythmus gehen, Paddelbewegung)</p> <p><b>Seeungeheuer</b></p> <p>„Oh, was ist denn das? Habt ihr das auch gehört? Hier grummelt doch etwas. Und es wird immer lauter. Das Wasser hebt und senkt sich plötzlich, da kommt eine große Welle und es riecht übel nach Fisch, das kann doch nur eines sein: Ein Seeungeheuer! Schnell zurück nach Hause!“</p> <p>(Spannung aufbauen: alles in umgedrehter Reihenfolge, schneller wiederholen)</p> <p>Paddeln, schnell über die spitzen Steine – au, au, au, au, durch den Schlamm – quietsch, quietsch, quietsch, durch das Schilf – sing, sung, sang, den Anker auswerfen, vom Boot springen, ins Haus, Türe zu – „Puuuh, geschafft!“ (tief ausatmen)</p>	
Bewegungs-spiel 2	<p><b>Segel prüfen</b></p> <p>Wozu braucht man ein Segel? Wie muss ein Segel sein (z. B. ohne Löcher, groß ...)? Die Tücher (Segel) sind im Raum verteilt. Die Kinder nehmen ein Tuch und prüfen im Laufen, wie es fliegt (ob ein Loch drin ist): zusammengeknüllt (kleine Fläche), aufgefaltet (große Fläche).</p> <p>Die Kinder halten das Tuch über den Kopf, werfen es hoch oder lassen es los, drehen es schnell und fangen es wieder.</p>	Tücher
Bewegungs-spiel 3	<p><b>Zaubersegel</b></p> <p>Die Tücher liegen im Raum verteilt (pro Kind ein Tuch). Alle Kinder gehen um die Tücher herum. Sie hören und bewegen sich zu verschiedenen Kommandos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Unter dem Segel ist eine Maus, schleiche dich heran (Zehenspitzen).</li><li>• Das Segel ist ein großes Loch, springe darüber und fall bloß nicht hinein (springen).</li><li>• Lass das Segel unter deinen Füßen verschwinden (so klein falten, dass man mit beiden Füßen auf dem Tuch stehen kann, alternativ nur mit einem Fuß).</li><li>• Verwandle das Segel in eine Decke und mach es dir gemütlich.</li></ul>	Tücher
Bewegungs-spiel 4	<p><b>Tüchertausch (Partneraufgabe)</b></p> <p>Das Tuch gleichzeitig in die Luft werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• sehr hoch werfen und wieder fangen</li><li>• in die Hände klatschen und wieder fangen</li><li>• versuchen, das Tuch des Partners zu fangen.</li></ul>	Tücher
Bewegungs-spiel 5	<p><b>Segel stehlen</b></p> <p>Jedes Kind steckt sein Tuch seitlich in den Hosenbund. Gegenseitig versuchen nun alle Kinder, sich die Tücher zu stehlen. Welches Kind hat am Ende die meisten Tücher in seiner Hose stecken?</p>	Tücher
Entspan-nung	<p><b>Atmen</b></p> <p>Die Kinder liegen entspannt auf dem Boden und legen sich das Tuch über die Augen. Sie hören auf ihren Atem. Sie atmen tief und ruhig zehnmal ein und aus.</p>	Tuch



## Flaschenpost BS 3: Segeltour

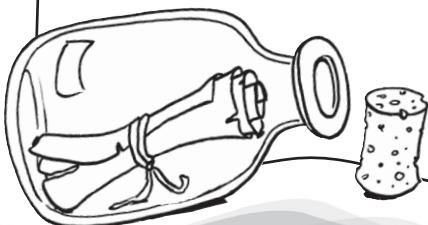
Liebe Kinder,

heute haben wir Euch ein tolles Bewegungsspiel mitgebracht: „Wir gehen heut auf Segeltour ...“. Wir hoffen, dass Ihr dabei genauso viel Spaß habt wie wir.

Bei dem Bewegungsspiel geht man auf große Segeltour und erlebt eine Menge spannender Dinge. Erst landet das Boot in hohem Schilf. Sehr große Gräser, die innen hohl sind und die am Wasser wachsen, nennt man Schilf. Danach steckt das Boot in tiefem Schlamm fest. Aber keine Sorge, aus dem Matsch kann man sich schon wieder befreien. Ach ja, spitze, piksende Steine ärgern einen auch noch. Aber es gibt für alles eine Lösung. Na gut, nicht für alles. Ganz am Ende haben wir noch etwas ganz Gruseliges getroffen, nämlich ein Seeun ..., nein, das verraten wir Euch nun noch nicht. Seht selbst, was da am Ende auf Euch wartet.

Viel Spaß!

Euer Finn und Eure Fine





## Bewegungsstunde 4: Luftballons

**Materialien:** Flaschenpost BS 4, eventuell Handpuppen Finn und Fine, 1 Luftballon pro Kind (viele unterschiedliche Farben)

**Platzbedarf:** Bewegungsraum, kleine Halle

Bewegungsstunde 4: Luftballons		
Überblick	Erklärungen	Material
Einstieg	Die Flaschenpost BS 4 wird vorgelesen. Die Handpuppen Finn und Fine können eingesetzt werden.	Flaschenpost BS 4, eventuell Handpuppen Finn und Fine
Bewegungsspiel 1	<b>Flieg Luftballon</b> 1. Man spielt mit zwei Luftballons für alle Kinder, diese dürfen den Boden nicht berühren. Alternativ spielt man so, dass man den Luftballon nur mit Hand, Fuß, Kopf, Ellenbogen oder Knie berühren darf. 2. Jedes Kind erhält einen Luftballon und spielt die gleichen Aufgaben wie oben.	Luftballons
Bewegungsspiel 2	<b>Stell dir vor</b> Jedes Kind hat einen Luftballon: „Stell dir vor, der Ballon ...“ <ul style="list-style-type: none"><li>• ist ganz heiß (z. B. nur kurz berühren, schnell weg stupsen).</li><li>• ist eine Seifenblase (z. B. vorsichtig aufnehmen und wegpussten).</li><li>• ist ein schwerer Stein (z. B. tief am Boden tragen).“  Haben die Kinder noch andere Ideen?</li></ul>	Luftballons
Bewegungsspiel 3	<b>Farbspiel</b> Jedes Kind hat einen Luftballon, läuft im Raum und hört auf verschiedene Kommandos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Alle Piraten mit gleicher Farbe zusammen.</li><li>• Bestimmte Farben zusammen, z. B.:<ul style="list-style-type: none"><li>• „Jedes Gelb sucht sich ein Blau.“</li><li>• „Jedes Grün sucht sich ein Rot.“</li></ul></li><li>• Farbenmix, z. B. 4er-Gruppe mit Rot, Gelb, Grün und Blau.</li><li>• Warme Farben (Rot, Orange, Gelb, Pink) von kalten Farben (Blau, Grün, Lila) getrennt.</li></ul>	Luftballons in unterschiedlichen Farben

**Bewegungsstunde 4: Luftballons**

Überblick	Erklärungen	Material
Bewegungsspiel 4	<p><b>Kaugummi-Luftballon</b> Ein Luftballon klebt (wie ein Kaugummi) zwischen zwei Kindern. Sie versuchen gemeinsam, durch den Raum zu gehen, sich zu bücken, sich zu drehen ...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bauch an Bauch</li><li>• Schulter an Schulter</li><li>• Rücken an Rücken</li><li>• Kopf an Kopf</li><li>• Po an Po</li></ul> <p><b>Variation:</b> Versuchen, den Luftballon ohne Hände weiterzugeben. Diese Variation ist auch im Kreis mit allen Kindern möglich.</p>	Luftballon
Bewegungsspiel 5	<p><b>Luftballonstaffel</b> Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Nun muss der Luftballon von vorne nach hinten gereicht werden:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• über den Kopf</li><li>• seitlich am Körper vorbei</li><li>• durch die gebrätschten Beine durch</li><li>• ...</li></ul> <p>Hat das letzte Kind den Luftballon, läuft es damit nach vorne und es geht weiter.</p>	Luftballon
Entspannung	<p><b>Ich spüre meinen Körper</b> Die Kinder gehen zu zweit zusammen. Ein Kind legt sich auf den Boden und schließt die Augen. Das andere sitzt daneben und hält einen Luftballon in der Hand. Die/der Erzieher/in deutet stumm auf ein Körperteil, das sitzende Kind berührt mit dem Luftballon den vorgegebenen Körperteil des anderen Kindes. Das liegende Kind benennt leise den berührten Körperteil. Die Kinder wechseln sich nach fünf Körperteilen ab.</p>	Luftballon



## Flaschenpost BS 4: Luftballons

Liebe Kinder,

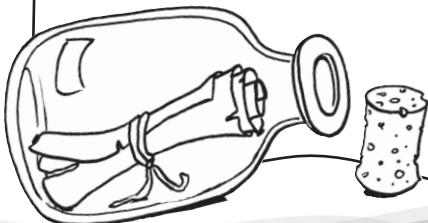
wir mussten unsere Koje in der Seegurke, unserem Piratenboot, aufräumen. Das hat keinen Spaß gemacht. Aber Mama meinte, es würde ganz schrecklich aussen und man könnte den Boden schon gar nicht mehr erkennen. Da hatte sie recht, überall Anziehsachen, Bücher, Spielsachen, Stifte, Zettel und noch vieles mehr. Nachdem der Boden endlich freigeräumt war, mussten wir auch noch unter unsere Betten kriechen und dort aufräumen. Das war toll, denn Finn hat unter seinem Bett eine Packung mit Luftballons gefunden. Die hatte Opa Seebär uns mitgebracht und irgendwie haben wir sie dann verloren. Naja, nicht wirklich verloren, sie ist nur unters Bett verschwunden.

Als wir mit dem Aufräumen fertig waren, sind wir sofort rausgegangen, haben die Luftballons aufgepustet und damit gespielt. Das war super.

Könnt Ihr einen Luftballon schon selbst aufpusten? Wir haben Euch lustige Luftballonspiele mitgebracht. Wie lange schafft Ihr es, Euren Luftballon in der Luft zu halten, ohne dass er den Boden berührt? Probiert es mal aus. Aber Ihr dürft ihn nur anstupsen, nicht festhalten. Fine hat es eine ganze Minute lang geschafft.

Viel Spaß!

Euer Finn und Eure Fine





## Bewegungsstunde 5: Stürmisches Meer

**Materialien:** eventuell Handpuppen Finn und Fine, ca. 10 Wäscheklammern je Kind

**Platzbedarf:** Bewegungsraum, kleine Halle

Bewegungsstunde 5: Stürmisches Meer		
Überblick	Erklärungen	Material
Einstieg	„Finn und Fine sind mit ihrem Piratenboot, der Seegurke, unterwegs. Der Wind bläst sehr stark und das Meer ist heute sehr stürmisch. Da müssen die Piraten gut aufpassen, dass sie nicht weggeweht werden oder in das Meer fallen.“	eventuell Handpuppen Finn und Fine
Bewegungsspiel 1	<b>Stürmisches Meer</b> („Feuer, Wasser, Sturm“) Alle Kinder fahren als kleine Piratenboote durch das Meer. Kommandos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Feuer → von Bord springen und in die Ecke schwimmen.</li><li>• Wasser → hochklettern, den Boden nicht berühren.</li><li>• Sturm → auf den Bauch legen und sich irgendwo festhalten.</li></ul>	
Bewegungsspiel 2	<b>Wetterspiel</b> Die Seegurke erreicht ein fremdes Land (Vorschlag/Idee von Kindern aufgreifen, z. B. Norwegen). Die Kinder gehen durch den Raum und schauen sich um. Entsprechend der Länder, erleben die Kinder verschiedene Wetterlagen, sie können frei darauf reagieren oder es kann feste Anweisungen geben: <ul style="list-style-type: none"><li>• Es hagelt. → ganz klein machen</li><li>• Es donnert. → mit dem Rücken zur Wand stehen</li><li>• Es regnet. → Arme und Blick nach oben, den Regen begrüßen</li><li>• Die Sonne scheint. → Rückenlage, Arme und Beine weit ausstrecken</li></ul>	
Bewegungsspiel 3	<b>Meeresschlange</b> Die Fahrt geht weiter, die Piraten treffen nun auf eine riesige Meeresschlange.  Alle Kinder stehen hintereinander und fassen sich an den Schultern. Die Bewegung der Meeresschlange wird von dem ersten Kind, dem Schlangenkopf bestimmt (Kurven, Zick-Zack, Kreise, schnell, langsam usw.). Auf ein Zeichen hin läuft das letzte Kind nach vorne. Es wird der neue Schlangenkopf.	



Überblick	Erklärungen	Material
Bewegungs-spiel 4	<p>Rundherum um die Seegurke schwimmen viele kleine, bunte Fische. Jeder Pirat soll nun so viele Fische wie möglich einfangen.</p> <p><b>Fische fangen</b> Jedes Kind bekommt zehn Wäscheklammern und befestigt diese an seiner Kleidung. Aufgabe ist es, von den anderen Kindern Wäscheklammern zu erbeuten, ohne die eigenen zu verlieren. Das Kind, das nach einer zuvor festgelegten Zeit die meisten Wäscheklammern besitzt, hat gewonnen.</p>	Wäsche-klammern
Entspan-nung	<p><b>Traumreise</b> Die Kinder liegen rücklings auf dem Boden und haben die Augen geschlossen.</p> <p>„Die Piraten sind nun mit der Seegurke auf einer einsamen Insel gelandet. Die Insel ist ziemlich groß. Direkt am Ufer beginnt ein großer Wald. Du gehst nun in diesen Traumwald hinein. Schau dich genau um. Dieser Traumwald gehört nur dir alleine und du darfst ihn dir so vorstellen, wie immer du magst. Lasse dir Zeit dabei, dir deinen Traumwald in aller Ruhe vorzustellen. Stehen hier große Bäume? Hörst du Bienen summen oder Vögel zwitschern? Du spazierst nun durch deinen Traumwald und freust dich daran, wie schön alles geworden ist. Siehst du die Blumen am Wegrand? Hörst du den kleinen Bach plätschern? Lege dich nun unter einen großen Baum ins weiche Moos. Du machst es dir richtig gemütlich. Du fühlst dich rundherum wohl. Nichts stört dich. Über dir siehst du einige Sonnenstrahlen durch die Baumkronen leuchten. Du hörst die Geräusche des Waldes und bist ganz ruhig. Du bist nun ganz ausgeruht, du stehst nun langsam auf und verlässt deinen Wald. Du verabschiedest dich von ihm und machst ganz langsam die Augen auf.“</p>	