

Schatz geklaut!



Altersempfehlung

ab 5 Jahre

Spieldauer

je nach Anzahl der Kinder ca. 15 - 30 Minuten

Spielvorbereitung und benötigte Utensilien

Eine Schatztruhe mit einem zum Partymotto passenden Motiv wie z.B. einem gruseligen Totenkopf für die Piratenparty, einer Krone für die Prinzessinnenparty oder einem Wappen für die Ritterparty. Diese Schatzkiste kann man aus einem Schuhkarton und etwas Tonkarton vor der Party zusammen mit seinem Kind selbst basteln. Hierzu benötigt man folgende Materialien:

- Schuhkarton
- Tonkarton / Tonpapier
- Bleistift
- Schere
- Kleber
- Wasser- oder Acrylfarben
- Pinsel
- Reststück Stoff oder Filz

Zunächst den Schuhkarton nach Belieben anmalen und mit den passenden Symbolen wie Totenkopf sowie einem Schloss und den Beschlägen einer Schatzkiste verschönern.

- Die Motive am besten vorzeichnen und auf Karton (super praktisch hierfür sind leere Cornflakes- oder Nudelpackungen) kleben. Diese Vorlagen nun ausschneiden und als Schablone nutzen.
- Die Vorlagen anschliessend auf farblich passenden Tonkarton legen und die Konturen mit einem Bleistift nachzeichnen.
- Alle Teile ausschneiden und nach Belieben kleine Details hinzufügen oder mit Glitter und Glitzerkleber verzieren.
- Zum Schluss alle Teile auf den Schuhkarton kleben.

Nun wird an der Stirnseite des Kartons ein Loch eingefügt. Dieses muss so groß sein, dass die Kinder eine Hand durchstecken können. Das Loch von innen mit einem Stück Stoff oder Filz verschließen, indem man den Stoff einfach an der Oberseite des Kartons fest tackert.

Für das Spiel selbst wird noch diverses Ratematerial benötigt. Man sollte pro Kind 2 - 3 Gegenstände haben wie z.B.: einen Goldtaler, einen Flummie, einen kleinen Kamm, Gummibärchen, Murmeln, Kieselsteine, Federn, einen Löffel, ein Radiergummi, ein Spielzeugauto, eine kleine Puppe, ein Wollknäuel, zerknülltes Papier, ein Papiertaschentuch, einen Wattebausch, ein flauschiges Haarband, eine kleine Spielfigur von Playmo, Legosteine, einen Würfel, kleine Spielfiguren von „Mensch ärgere Dich nicht“, ein kleines Büchlein etc.

Nun wird die Schatzkiste mit den Ratematerialien gefüttert und der Deckel geschlossen.

Und so wird`s gespielt:

Die Kinder haben sich in der Piratenhöhle, im Burgsaal oder vor der Dinosaurierhöhle versammelt und sitzen dort voller Anspannung im Kreis. Der Spielleiter erklärt Ihnen, dass sich der böse schwarze Seeräuber „Black Eye“ (oder der böse Ritter „Schwarzer Adler“etc.) letzte Nacht - als alle tief und fest schliefen - aufs Schiff (in die Burg oder Höhle) geschlichen hat. Er durchsuchte mit seiner gefährlichen und skrupellosen Mannschaft alle Kajüten (Zimmer, Ecken etc.) und nahm mit, was nicht niet- und nagelfest war. Nun benötigt der Käpt`n (Ritter, König etc.) die Hilfe der tapferen Mannschaft, um herauszufinden, was denn der Schwarze Seeräuber so alles gestohlen hat.

Dazu sollen die Kinder der Reihe nach in die Öffnung der Schatztruhe greifen und einen Gegenstand ertasten, ohne diesen heraus zu holen. Dann muss der kleine Seeräuber erraten, was er in der Hand hält. Wenn er sich sicher ist, kann er den Gegenstand benennen und ihn anschließend heraus nehmen.

Hat das Kind richtig geraten, erhält es einen Punkt oder einen Preis. Spielt man in Gruppen, so bekommt die jeweilige Mannschaft einen Punkt.