

Piraten Deko-Paket XL

Schön, dass Sie sich für unser Produkt entschieden haben.

Bevor es losgeht, hier ein paar Tipps.

Speichern Sie das Dokument nach dem Herunterladen auf Ihrem Rechner ab, damit Sie es jederzeit verfügbar haben. Der Download-Link ist 14 Tage lang gültig.

Lesen Sie sich das PDF in Ruhe durch, so können Sie sich einen Überblick über alle Inhalte verschaffen.

Vorbereitung Deko und Einladungen

Drucken Sie die Einladungskarten aus und kleben Sie einfach die Vorderseite und die Rückseite zu einer Karte zusammen. Name und Infos drauf, und schon können die Einladungen verteilt werden.

Drucken Sie dann die übrigen Deko-Artikel in der gewünschten Anzahl aus. Die Tisch-Deko-Symbole können Sie einfach grob umrandet ausschneiden und locker auf dem Tisch verteilen.

Die Tischkarten können Sie entweder direkt auf dickem Papier ausdrucken und dann ausschneiden, oder Sie drucken sie auf normalem Papier aus und kleben sie, bevor Sie sie ausschneiden, auf Pappe auf. Die Tischkarten dann in der Mitte falzen, Namen drauf, und schon können Sie diese neben den Tellern platzieren.

Die Muffins-Fähnchen schneiden Sie einfach aus, falten sie in der Mitte, legen einen Strohhalm oder einen Zahnstocher in die Mitte und kleben die beiden Seiten dann zusammen.

Die Mitgebseltüten-Aufkleber können Sie einfach in gewünschter Anzahl ausschneiden und dann auf die Tüten kleben.

Ebenso die Wimpelketten: Schneiden Sie die Dreiecke aus und stanzen Sie mit einem Locher an der Kopfseite jedes Wimpeldreiecks zwei Löcher. Ziehen sie dann eine Kordel/Schnur durch die Löcher.

Die Flaschenetiketten kleben Sie am besten mit Pritt, Uhu, Fixogum oder einem ähnlichen Kleber auf die Flaschen. Die Etiketten passen natürlich auch toll auf Pappbecher o.ä.



Anleitung Bingo-Spiel:

Drucken Sie alle Bingo-Symbole-Seiten einmal aus.

Schneiden Sie dann die Bingo-Symbole aus und füllen Sie sie in ein Säckchen oder einen Behälter. Drucken Sie für jeden Spieler ein Bingo-Spielblatt aus und verteilen Sie sie. Jeder Spieler bekommt außerdem einen Stift oder mehrere Bonbons, Muscheln, Steine o.ä. zum Markieren auf dem Spielblatt. Dann kann es losgehen:

Der Spielleiter zieht nach und nach die Symbole aus dem Säckchen und zeigt diese den Kindern. Befindet sich das gezogene Symbol auf einem der Spielblätter, wird das entsprechende Kästchen durchgestrichen (oder mit Bonbons o.ä. markiert).

Dieser Vorgang wird wiederholt, bis auf einem Spielblatt eine komplette Reihe horizontal, vertikal oder diagonal durchgestrichen bzw. markiert ist. In den Reihen, in denen sich der Joker befindet, brauchen die Kinder nur 4 Symbole für eine komplette Reihe, da das Jokerfeld als bereits gezogen gilt und somit nicht markiert wird.

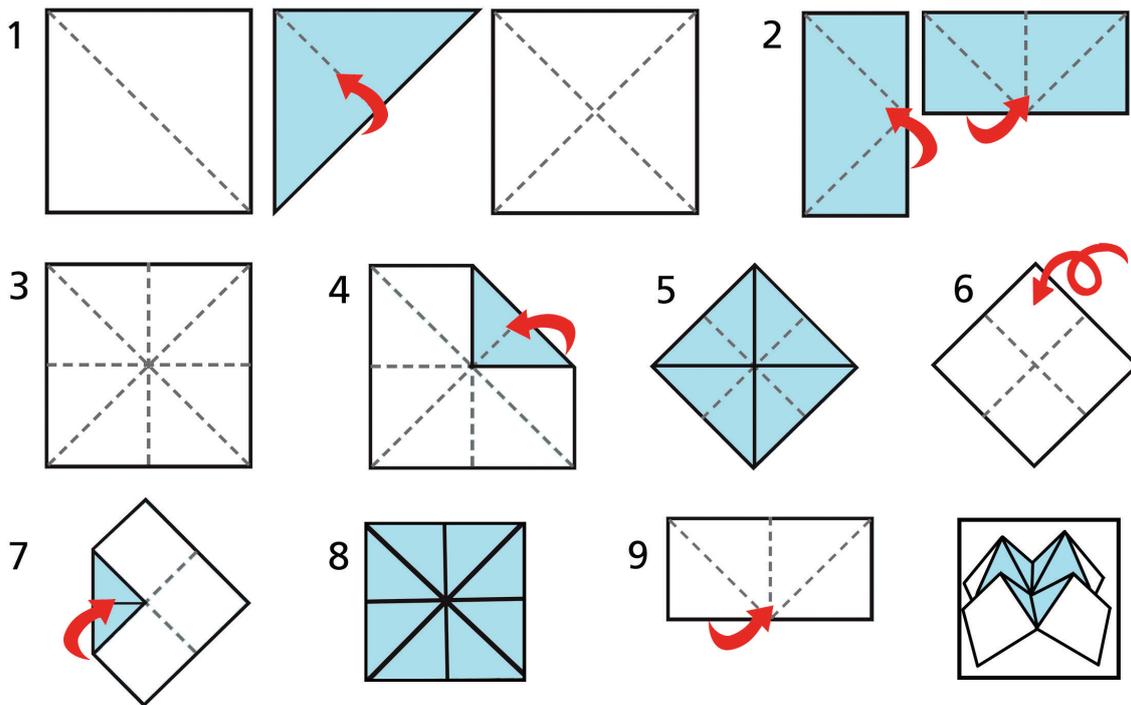
Der Spieler, der zuerst eine Reihe vollständig markiert hat, muss sofort „Bingo“ rufen und ist dann der Gewinner.

Anleitung „Himmel und Hölle“:

Schneiden Sie die Himmel-und-Hölle-Vorlagen in gewünschter Anzahl aus und falten sie diese. Dann kann es losgehen: Es spielen immer 2 Kinder zusammen. Das 1. Kind steckt 2 Finger von jeder Hand (Daumen und Zeigefinger) in die Löcher auf der Spielunterseite. Das 2. Kind wählt eine beliebige Zahl. Das Spiel wird nun der gewählten Zahl entsprechend auf- und zugeklappt.

Ist man bei der gewählten Zahl angekommen, darf sich das 2. Kind eine der 4 sichtbar gewordenen Zahlen aussuchen und das dazugehörige Feld aufklappen. Nun muss das 1. Kind die Aufgabe, die zum Feld gehört, lösen.





1. Die Vorlage ausschneiden und aus der Vorlage ein Dreieck falten, aufklappen, drehen und erneut ein Dreieck falten.
2. Nun die Vorlage horizontal und vertikal falten. Danach wieder aufklappen.
4. Alle 4 Ecken zur Mitte falten, sodass sie sich im Mittelpunkt treffen.
5. Es entsteht ein kleineres Quadrat. Bitte sorgfältig die Faltkante glattstreichen!
6. Nun das Quadrat umdrehen, sodass die Rückseite nach oben zeigt.
7. Wieder alle 4 Ecken zur Mitte falten. Die Ecken sollten sich wieder im Mittelpunkt treffen.
8. Es entsteht erneut ein kleineres Quadrat. Dieses wieder umdrehen, sodass die Rückseite nach oben zeigt.
9. Die untere Hälfte nach oben falten. Dann mit je 2 Fingern jeder Hand in die 4 Taschen greifen.





Liebe/ -r

Ich lade Dich ganz herzlich ein zu

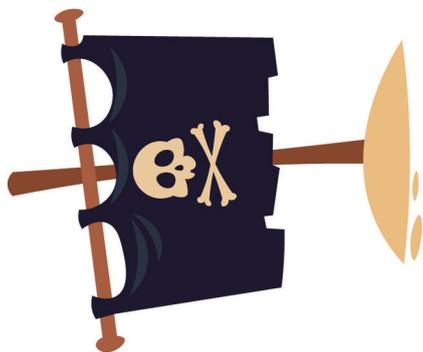
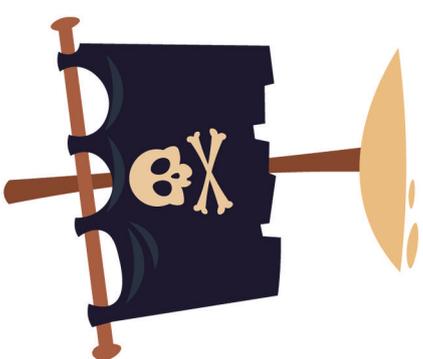
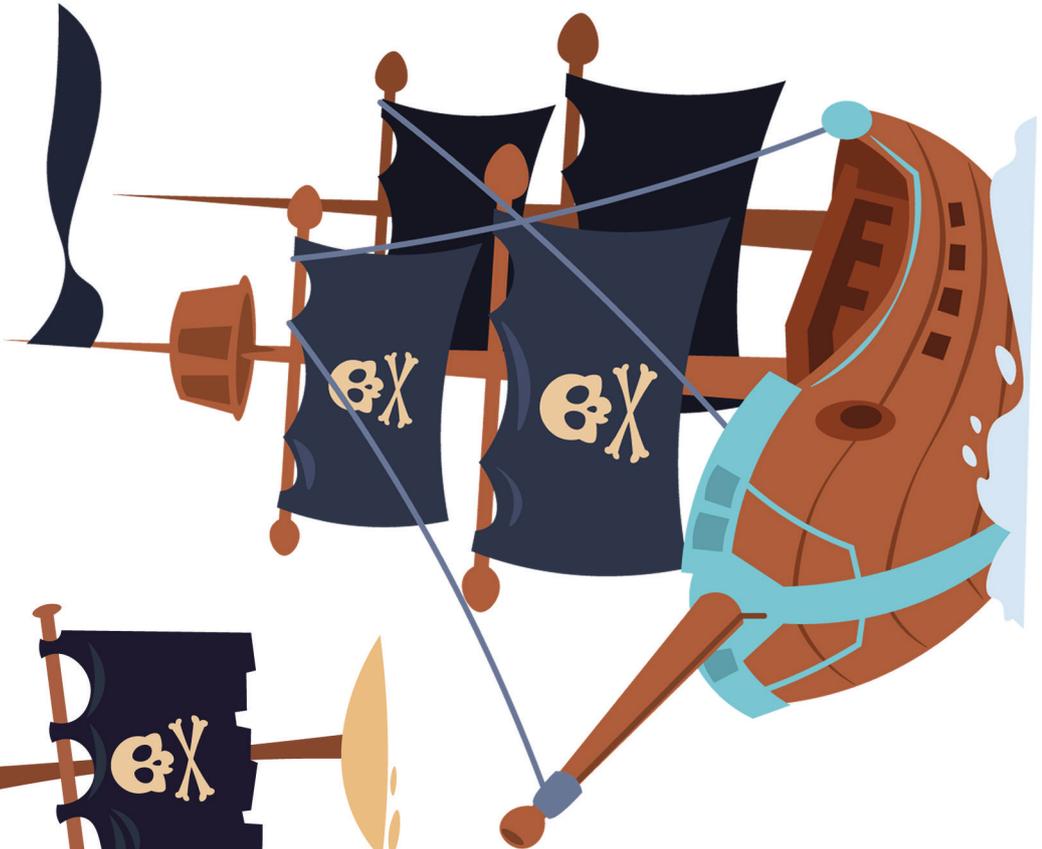
Datum/ Uhrzeit

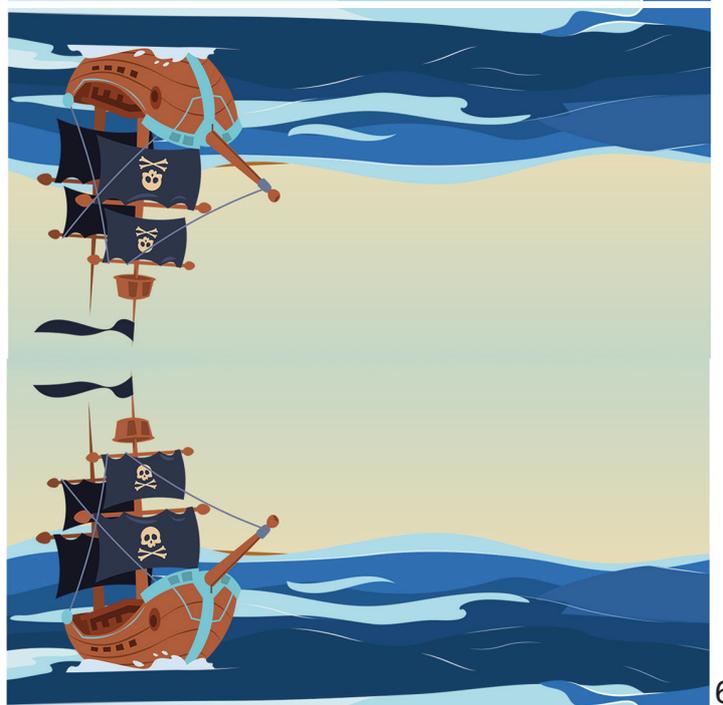
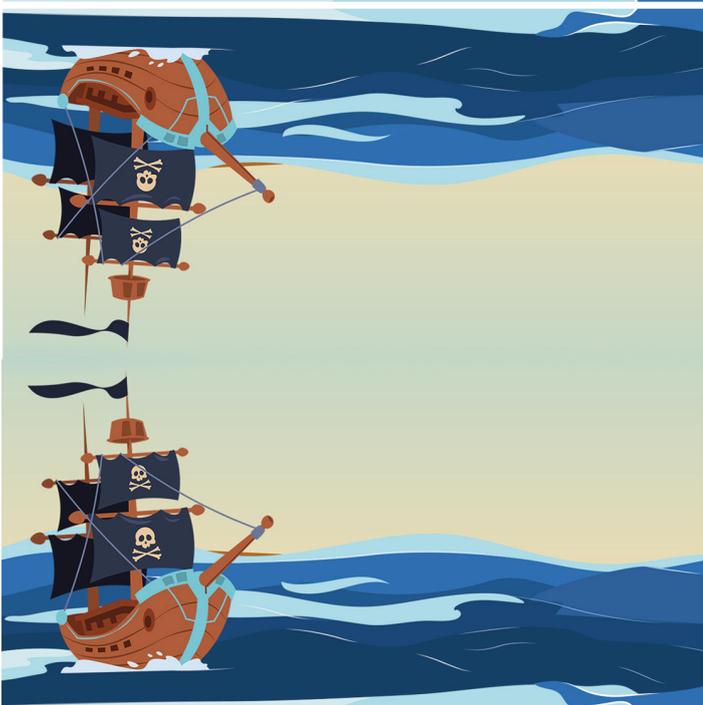
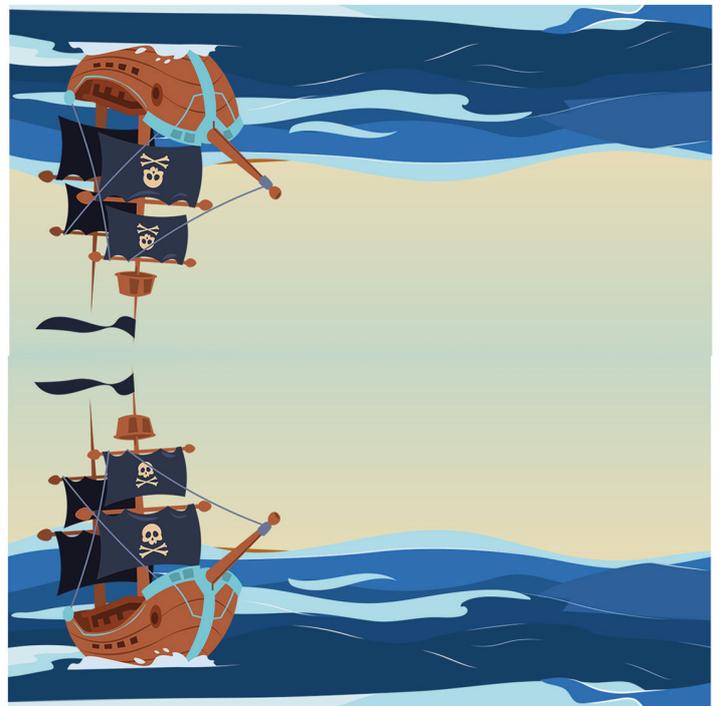
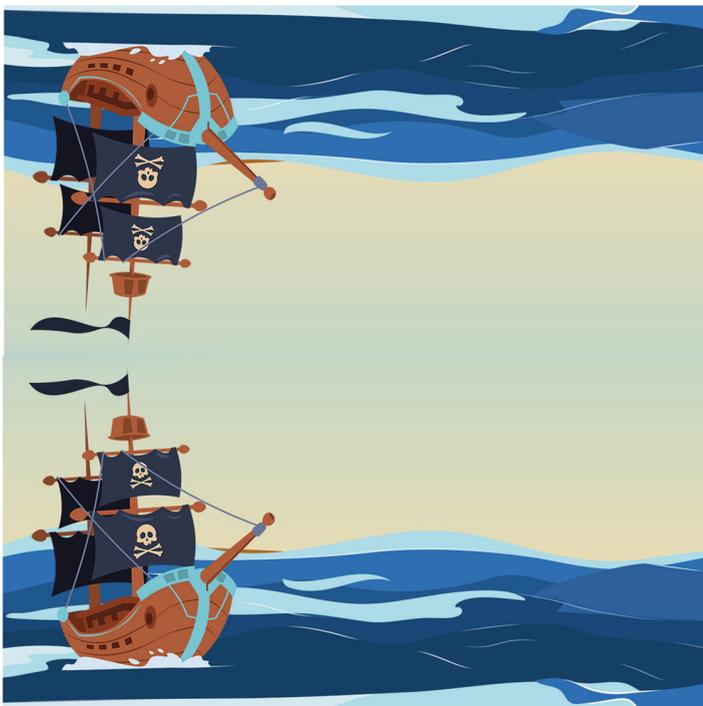
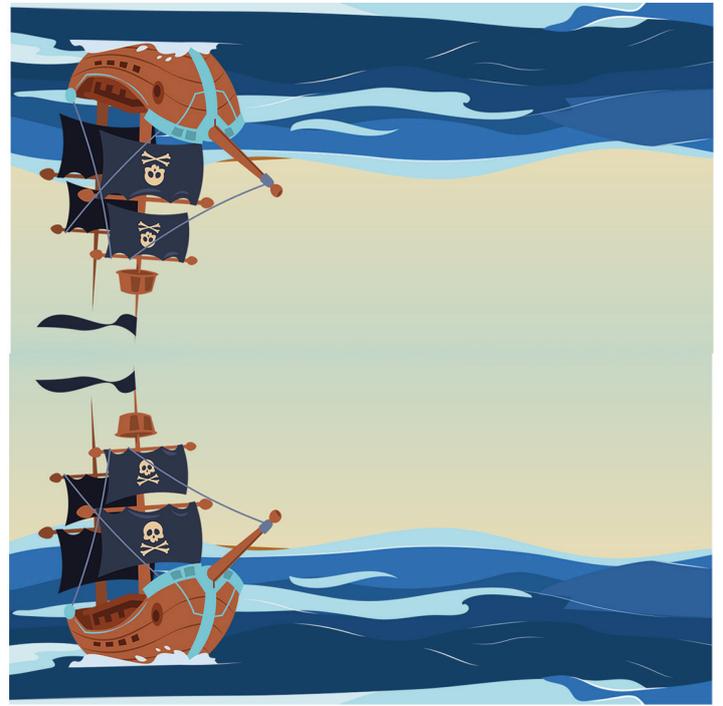
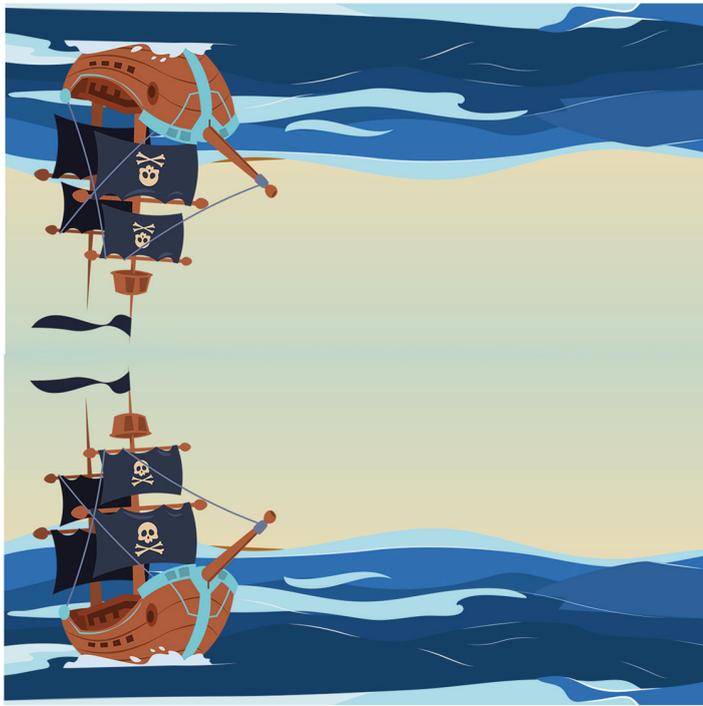
Wo

Kommst Du? Ruf bitte an unter:

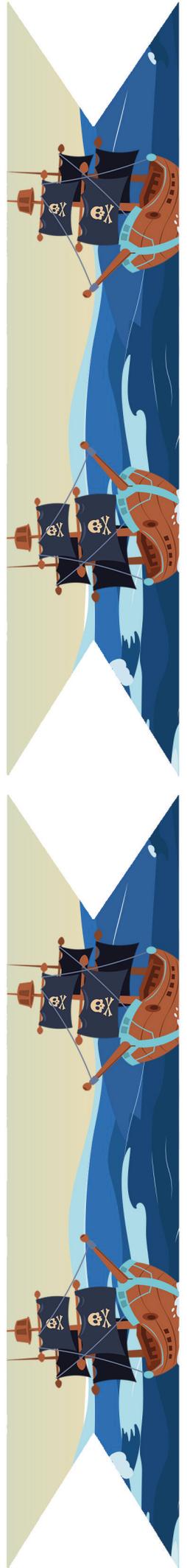
Ich freue mich auf Dein Kommen!



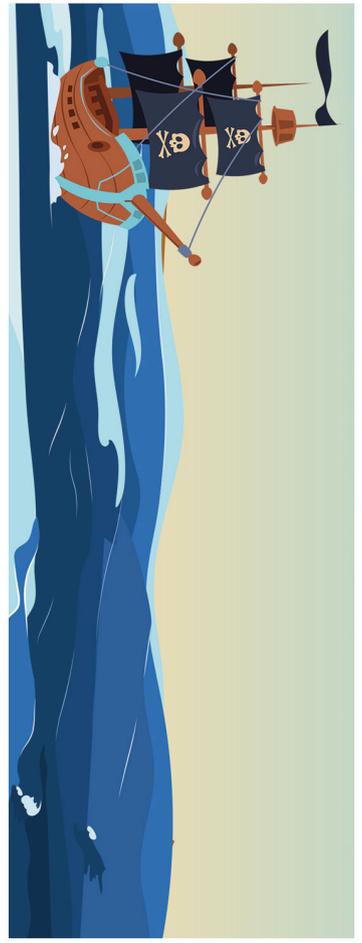




Muffinsfähnchen



Mitgebseltüten-Aufkleber



URKUNDE

Herzlichen Glückwunsch!
Du bist ein Super-Pirat!

.....

Name

.....

Datum

.....

Unterschrift



URKUNDE

Herzlichen Glückwunsch!
Du bist ein Super-Pirat!

.....

Name

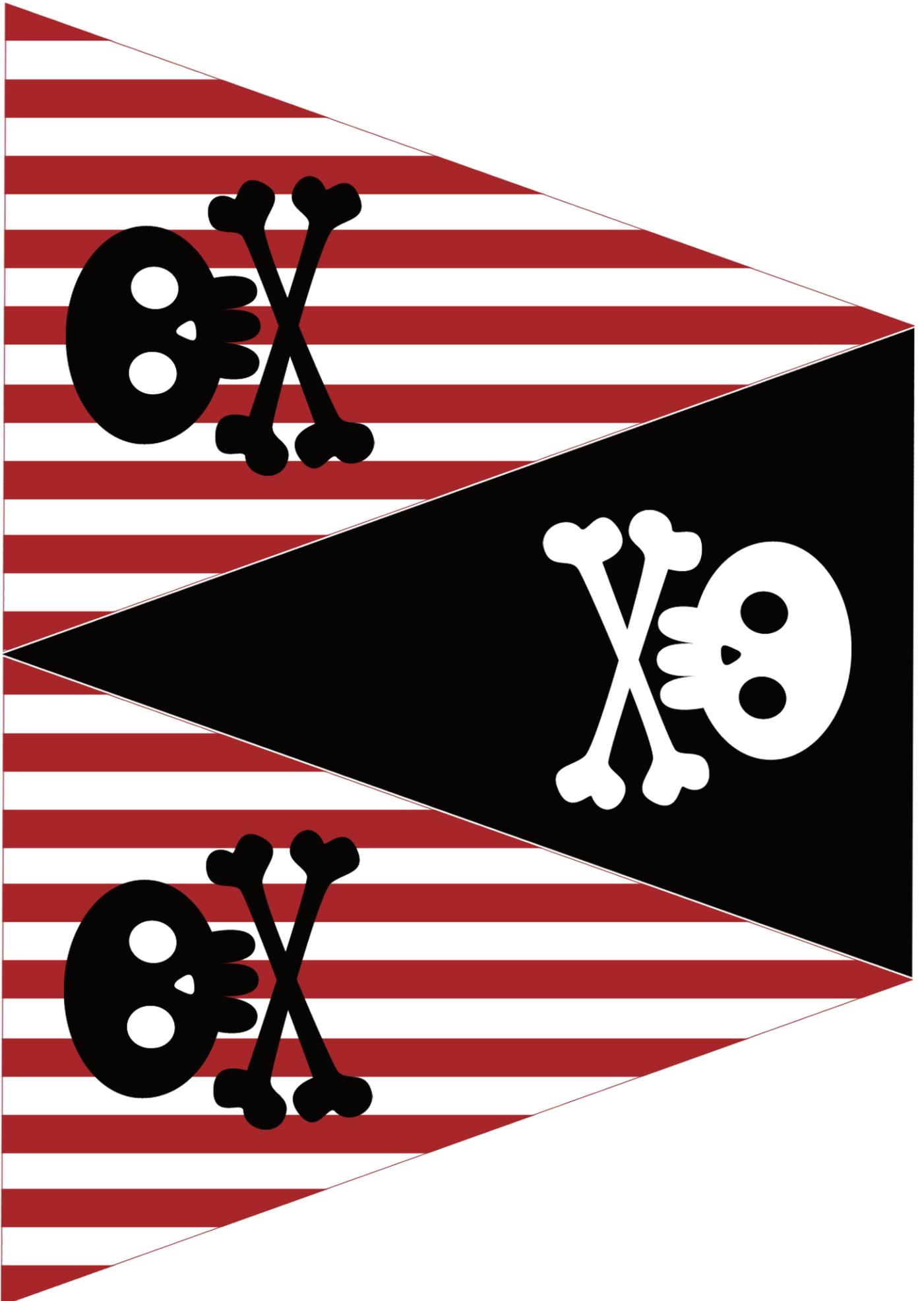
.....

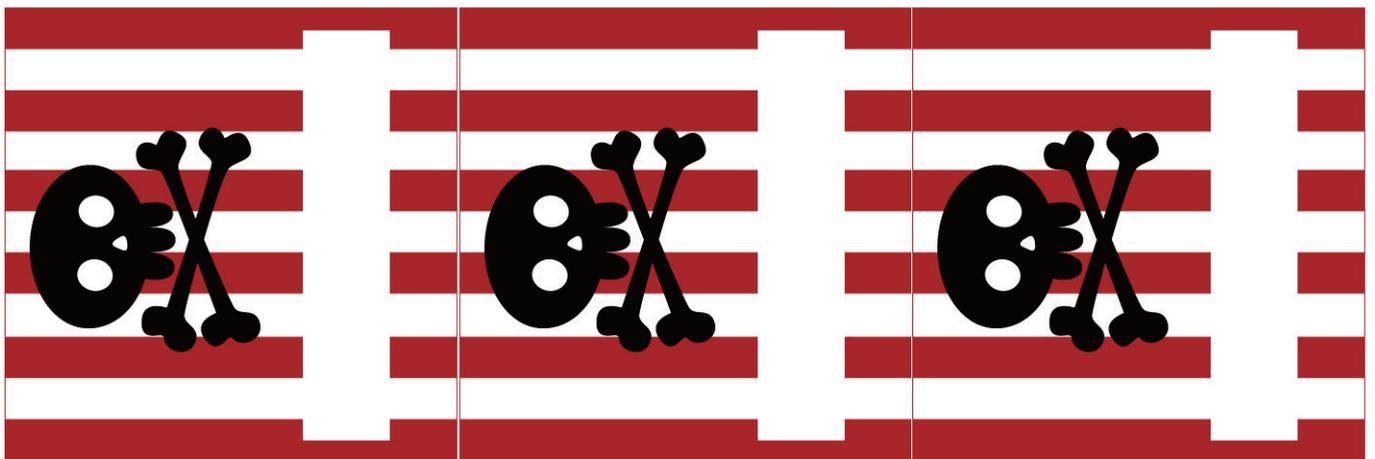
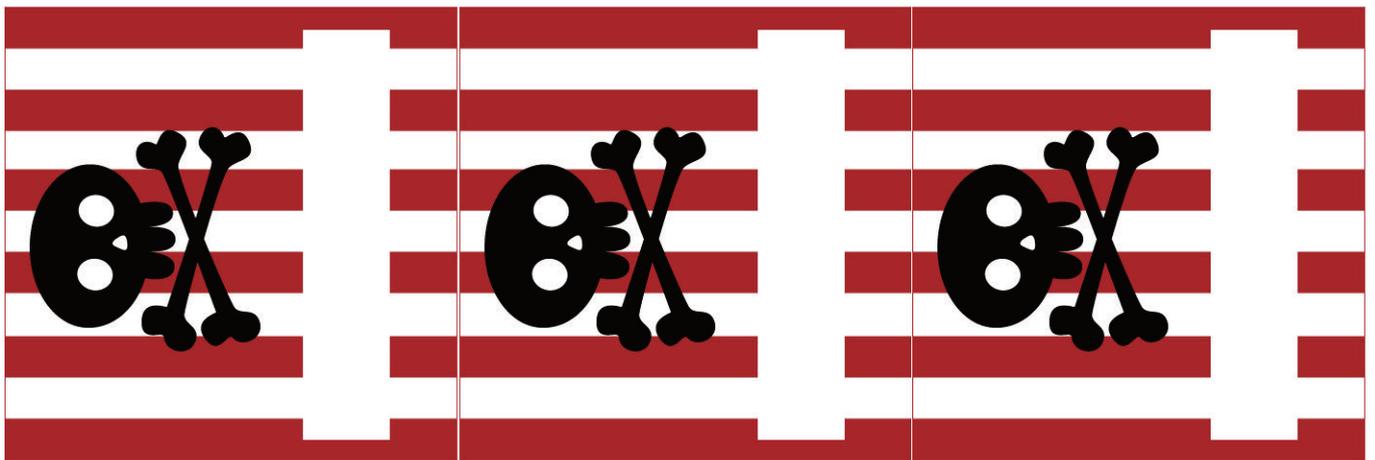
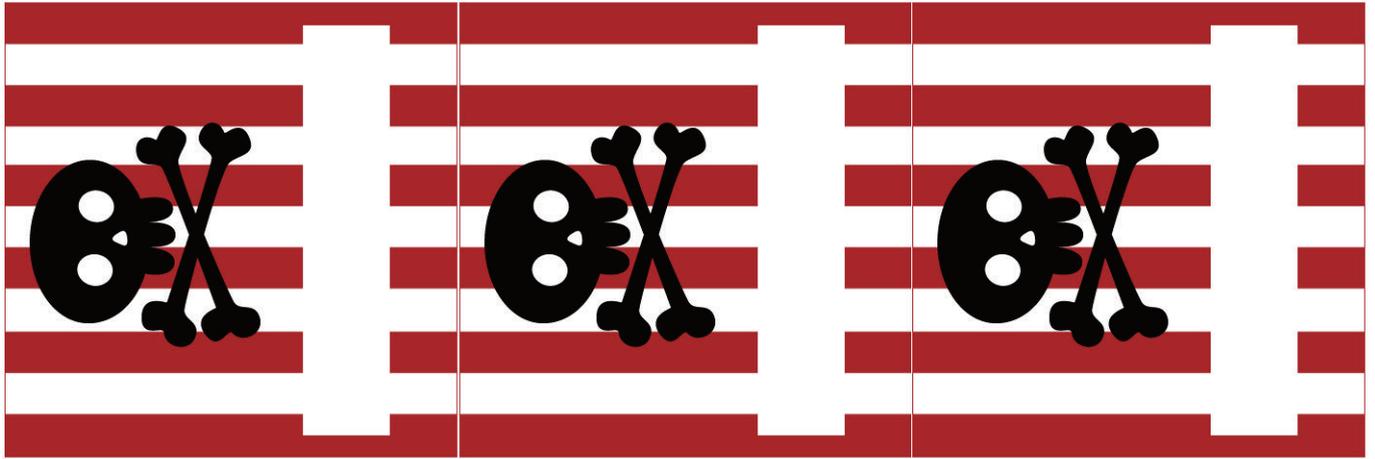
Datum

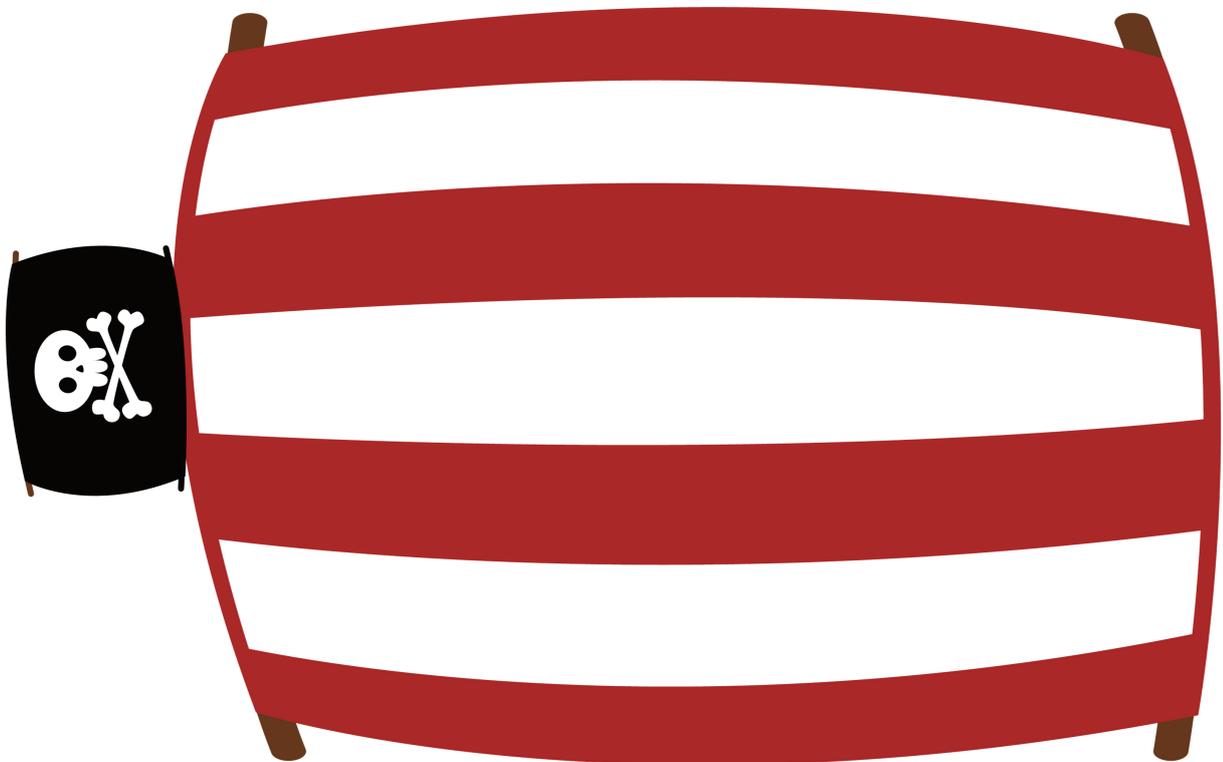
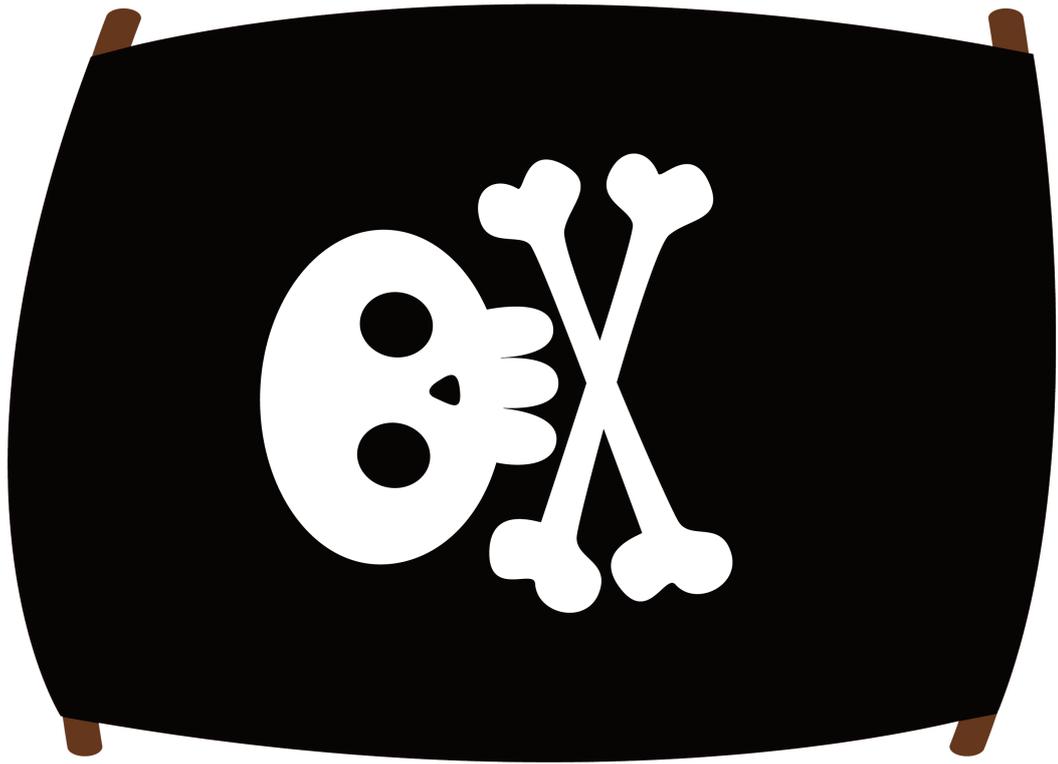
.....

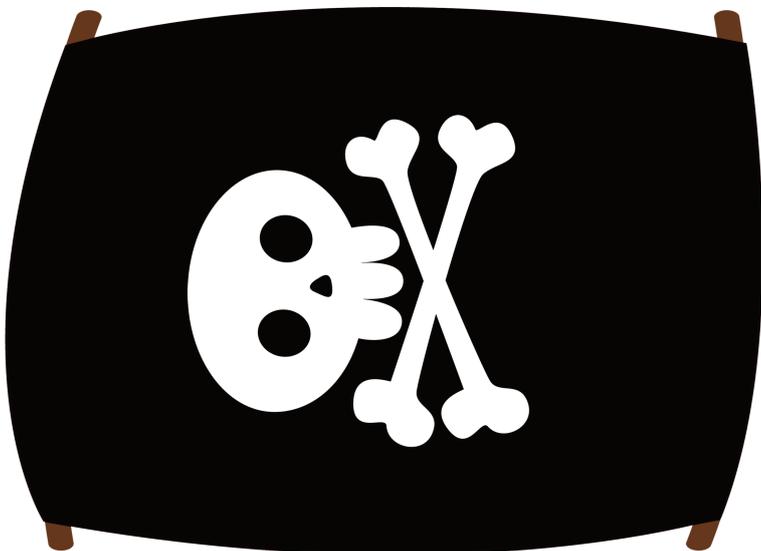
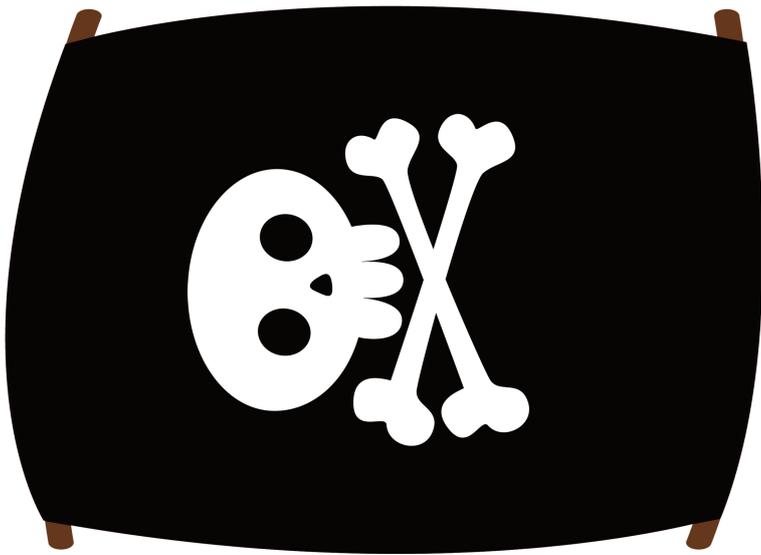
Unterschrift

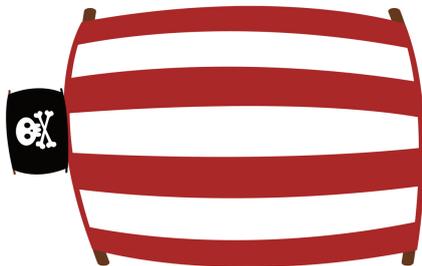
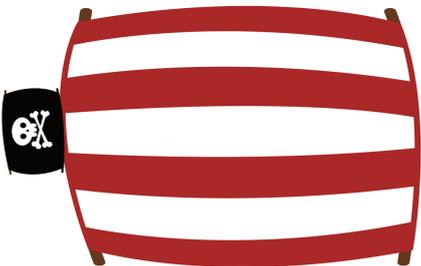
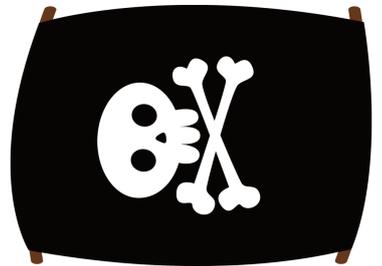
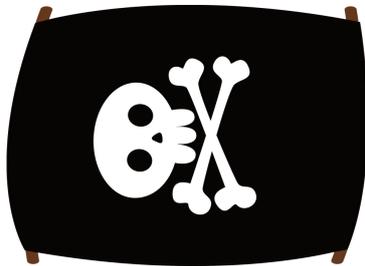
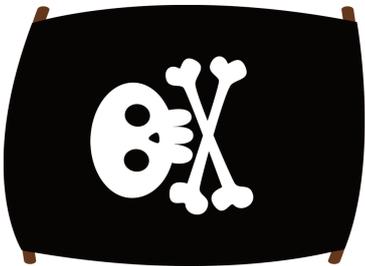
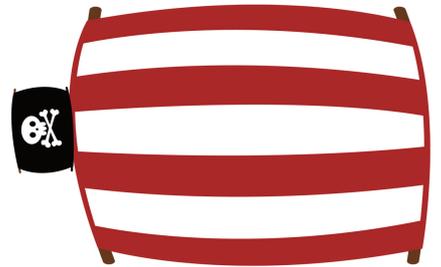
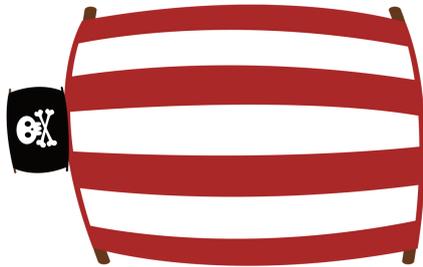
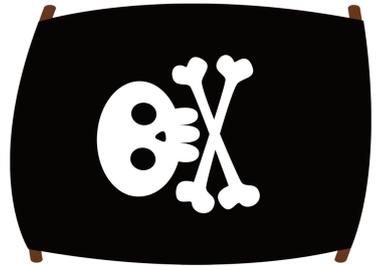
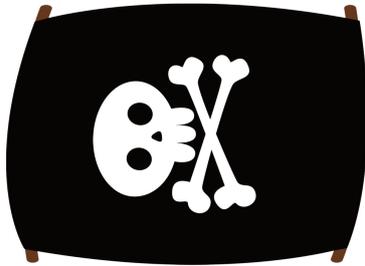
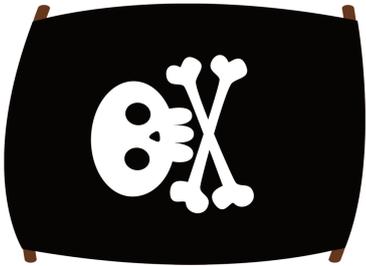
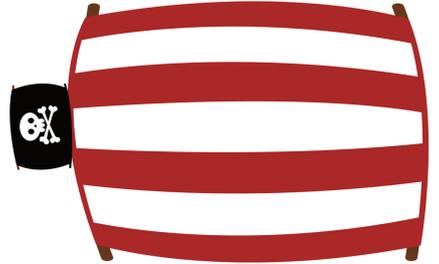
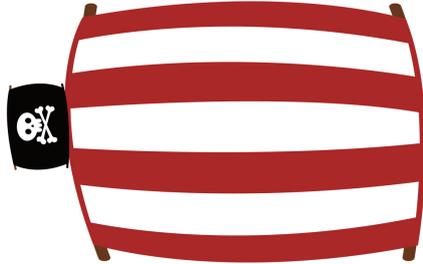
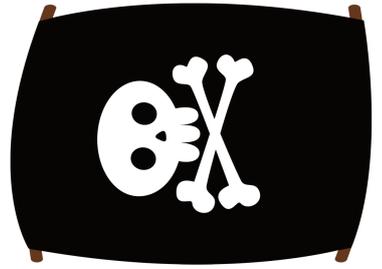
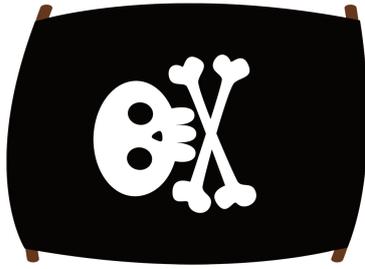
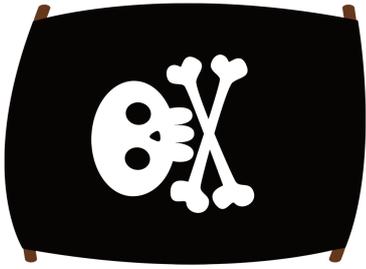














8

Holzbein-
training:
Hüpfе eine
Minute
auf einem
Bein!

Augen-
klappen-
training:
Einmal
kräftig
Schielen!



Erzähle
einen
Piraten-
Witz!

9

Kanonenkugel-
Rolle:
Mache einen
Purzelbaum!



Kielholen-
Training:
Halte
die Luft
15 Sekunden an!



Planken-
Training:
Hüpfe
10x auf
2 Beinen!



Flaute:
Puste 10 Sek.
Wind in die
Segel!

Du bist der
Kompass:
Drehe
Dich 4x
im Kreis!

3

2



1

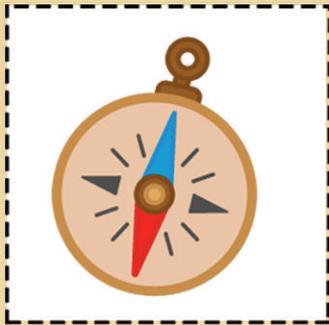
7



5

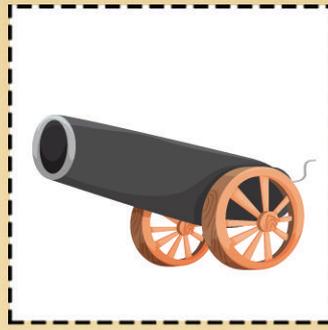
4





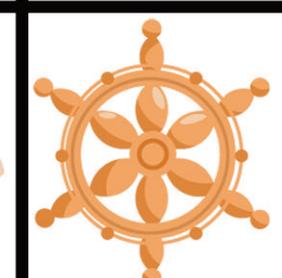
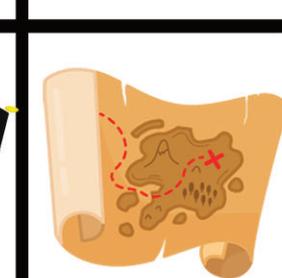






BINGO



				
				
		JOKER		
				
				

BINGO



JOKER



BINGO



		JOKER		

BINGO



A black cannon on a wooden carriage.	A colorful parrot wearing a black pirate hat.	A pirate character with a beard, wearing a red coat and a brown hat, holding a sword.	A wooden sailing ship with a blue sail.	A black bomb with a white skull and crossbones.
A wooden sailing ship with three masts.	A cluster of dark blue grapes.	A black bomb with a lit fuse.	A brown treasure map with a skull and crossbones.	A wooden cross with a black vest hanging on it, featuring the number 11.
A curved cut-throat sword with a yellow hilt.	A pirate character with a beard, wearing a red coat and a black hat, holding a parrot.	JOKER	An open wooden treasure chest filled with gold coins and a crown.	A wooden barrel with a blue band.
A white parrot.	A blue anchor.	A red and blue pistol.	Two crossed cut-throat swords.	A brown treasure map with a red 'X' marking the spot.
A wooden ship's steering wheel.	A grey cannon on a wooden carriage.	A colorful parrot.	A green bottle.	A wooden treasure chest filled with gold coins, a crown, and a sword.

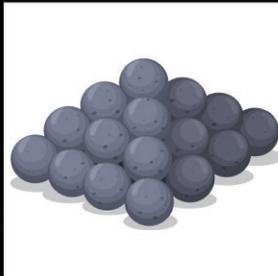
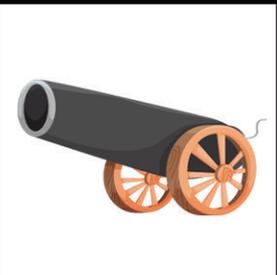
BINGO



		JOKER		

BINGO



				
				
		JOKER		
				
				

BINGO



		JOKER		

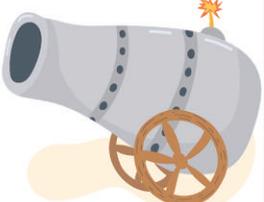
BINGO



		JOKER		

BINGO



				
				
		JOKER		
				
				