

Die Piraten sind noch nicht alle bereit. Springe 3 Hallenlängen hin und her, damit dann alle bereit sind.

Die Piraten sind stark
und muskulös:
10 Rumpfbeugen,
Füsse in der Sprossenwand eingehängt,
und Du bist bereit für
die Schatzsuche



Kapitän Hook ist nicht zufrieden mit seiner Kajüte. Hilf ihm, seine Sachen mit seinem Haken zu deplatziieren.





Das Meer ist ruhig, alles
läuft ohne Zwischenfall.
Gehe vorwärts zu Nr. 6

Richtige Piraten haben ein Holzbein.....



Gehe wie sie eine Hallenbreite hin und zurück auf einem Bein und noch einmal auf dem anderen Bein.

Die Piraten sind sehr wachsam.



Steige 4x die Sprossenwand hoch, um zu sehen ob Feinde auftauchen.

Ein verdächtiges
Schiff nähert sich. Wir
wollen lieber
vorsichtig sein – gehe
2 Felder zurück.



Die Piraten trinken
viel Rhum...

Die Fässer (Bälle)
müssen zurück in
den richtigen
Kühlschrank
(Kastenteil)





Um leistungsstark zu sein
trainieren die Piraten das
Zielen mit der Kanone.
Werfe alle leeren Flaschen
(Keulen) mit den Kanonen-
kugeln (Bälle) ab, bevor Du
weitergehen kannst.



Du hast nicht die richtige Truhe gefunden, es hat nur Schlangen drin. Du musst sie attackieren (essen) und die Sanduhr abwarten.

Ein Schiffsjunge aus
Deinem Team hat Dir
einen Streich
gespielt. Slalom
zwischen jeder
Nummer – 2 solche
Runden.

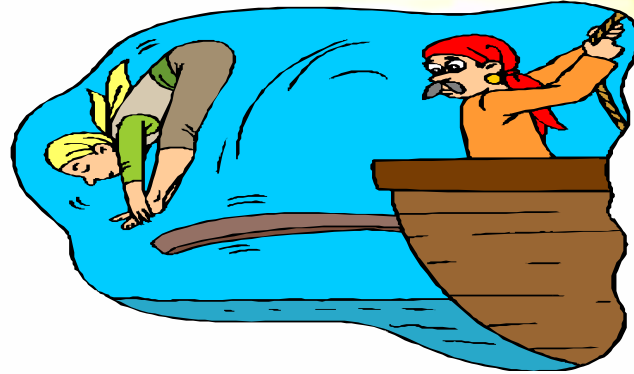


Hier hängt die Fahne
des feindlichen Schiffes.
Bewirf sie mit Kanonen-
kugeln (Wattebälle)



Peter Pan fliegt jedem
zu Hilfe der ihn braucht.
Gehe 2 Felder vor.





Du bist sicher sehr mutig. Um das zu beweisen, steige auf die 1. Stufe (Kastenoberteil) und springe ins Wasser (Matte), wenn Du nicht Angst hast, kannst Du auf die 2. Stufe steigen usw...

Die Piraten sind
auch sehr
intelligent, ordne
die Bilder in der
Zeichnung.



Du bist zu sehr in Eile.
Gehe ein Feld zurück.



Wie der Papagei musst Du nur 2
mal über den Krokodilfluss
fliegen, damit Du weitergehen
kannst (Schaukel am Reck)



Unser Schiff will nicht mehr weiterfahren.



Es bleibt Dir nichts anderes übrig, als mit den «Meeres-Skiern» Benzin zu holen (bis zur am weitesten entfernten Wand)

Du hast einen
Zwischenstopp
eingelegt. Weil Du so
viele Krebse siehst,
fängst Du an, so zu
laufen wie sie.
Gehe im Krebsgang
bis zur Nr. 11.



Endlich bist Du dem
Schatz sehr nahe... Aber
Du musst Deine Geduld
unter Beweis stellen!
Warte auf die andern und
spiele weiter....
Nur Mut - der Schatz
lohnt sich...

