

# Pirates of the caribbean

Es werden zwei bis drei Piraten-Crews (6-10 Schüler pro Team) gebildet.

Jede Crew erhält vier dünne Matten (Piraten-Schiff) eine Slackline (Rettungsleine) und zwei Softbälle.

Der Turnhallenboden darf ausser mit den Händen mit keinem Körperteil berührt werden.

Die Seeleute können sich in der Halle fortbewegen indem sie die Matten verschieben und dann von einer zur nächsten springen. Ziel des Spiels ist es, alle Schüler der gegnerischen Piraten-Crew mit den Softbällen abzuwerfen. Ein Treffer ist nur gültig, wenn der Ball den Gegenspieler (keine Kopftreffer) trifft und keiner den Ball fangen kann. Wer von einem Ball getroffen wird oder ins Wasser steht wird zum Piratengeist und muss an der weiter entfernten Turnhallenwand (oder auf der Geisterinsel = Dicke Matten in der Mitte des Spielfeldes) absitzen. Der Piratengeist kann von den eigenen Seeleuten per Rettungsleine (oder Rettungsschiff=Mattenwagen, hier definieren von wo bis wo die Rettung erfolgen muss) gerettet werden. Dazu muss die Rettungsleine in Greifweite des Wassergeistes geschleudert werden. Der Wassergeist hält sich dann an der Line fest und kann nun (ohne selber nachzuhelfen!) von den Seeleuten an Bord gezogen werden. Sobald er die Matte erreicht kann er wieder am Spiel teilnehmen.

**Tipp:** Wenn die Matten umgedreht werden, rutschen sie besser auf dem Turnhallenboden.

**Erweiterungen:** Wassermonster, Mission Piratenschatz bergen, Schutzschild (grosse Pezibälle).

**Musik:** Fluch der Karibik (Filmmusik) - Soundtrack

