



Familienimpulse im Oktober 2026



Käpt'n Eichelbart und der Piratentag

Käpt'n Eichelbart, ein grimmiger, aber liebevoller Pirat mit einem Bart aus verflochtenem Moos und Eichelhütchen, segelte mit seiner Crew auf dem Floß Zapfenwind über die wilden Flüsse und Waldbäche bis hierhin zum großen Piratensee.

Sein treuer Papagei, Federknall, saß wie immer auf seiner Schulter – gebaut aus bunten Federn, einem alten Tannenzapfen und zwei Eichelaugen, die alles erspähen konnten. Mit dabei war auch Stoppel, der wilde Steuermann mit einem Säbel aus geschnitztem Astholz und einem Hut, verziert mit getrockneten Blumen und Zweigen – das Mode-Highlight der Wildwasserpiraten.

Taucht mit ein in das Abenteuer rund um den Piratensee!

Wir geben euch in diesem Impuls viele Ideen, wie ihr einen Piratentag an einem See oder in einem Wald in eurer Nähe gestalten könnt. So spart ihr euch Zeit und könnt nach dem Aufbau gleich mit eurer Piratenbande loslegen! Ahoi!

Piraten in Sicht

Der Piratentag ist so aufgebaut, dass die Familien die aufgebauten Stationen im Wald oder rund um einen See selbstständig begehen können. Angebrachte Pfeile weisen den Weg und an den Stationen sind selbsterklärende Stationskärtchen angebracht. Bevor die Familien los gehen, bekommen Sie von euch zu Beginn eine Laufkarte. An jeder Station liegt ein Stempel bereit, mit denen sich die Kinder die erfolgreich erledigte Aufgabenstation markieren können.

Alle Karten haben wir euch hinten angehängt, so dass ihr diese ausdrucken könnt. Das benötigte Material für die Stationen wird unten aufgeführt.

An jeder Station muss ein Buchstabenkärtchen gefunden werden, das am Ende ein Wort ergibt. Dieses Wort müssen die Kinder euch am Ziel nennen. Wer das richtige Wort nennt, bekommt einen Prätenschatz. (Das Wort lautet: Kommando)

Als Idee könntet ihr Werbegeschenke des SAV-Lädles nutzen oder kleine Schatzkistchen aus Pappe oder Holz besorgen. Diese können von den Kindern selbst gestaltet werden. In einer großen Sandkiste kann man zudem noch kleine Goldsteine verstecken, die die Kinder suchen und in ihrer Schatzkiste aufbewahren können.

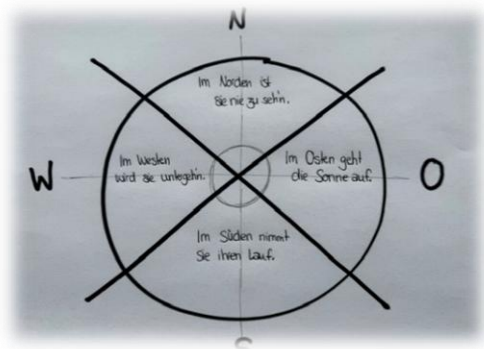
Wir wünschen euch ganz viel Freude bei eurem Priatentag!

Erklärung der Stationen

„Beim Klabautermann – wo geht's lang???“

Für diese Station benötigt ihr :

- Einen Kompass
- Einen Kompass aufgemalt auf ein DinA4 Papier. Auf diesem Kompass steht: „Im Osten geht die Sonne auf, im Süden nimmt sie ihren Lauf, im Westen wird sie untergehen, im Norden ist sie nie zu sehen.“
- Schreibt dann noch dazu, dass die Kinder z.B. 20 Schritte in die Richtung gehen sollen, in der die Sonne aufgeht.
- Dort habt ihr im Voraus das Buchstabenkärtchen aufgehängt.



Geht 20 Schritte in die Richtung, in der die Sonne aufgeht !

„Land in Sicht – Fernrohr ist Pflicht“

Für diese Station benötigt ihr :

- Leere Papiertücher-Rollen
- Verschiedene Gegenstände, die die Kinder durch ihr „Fernrohr“ finden müssen. Z.B. eignen sich hierfür Kuscheltiere und anderes Spielzeug, das mit Piraten zu tun hat.

„Ein Glas voll Gold“

Für diese Station benötigt ihr :

- Ein Glas gefüllt mit goldenen Talern. Diese kann man im Einzelhandel bei Geburtstagsutensilien erhalten. (Taler aus Schoko kann man auch verwenden – bei warmem Wetter eher ungünstig)
- Zählt die Anzahl der Taler, die ihr in das Glas füllt.

„Hungrige Meute“

Für diese Station benötigt ihr :

- Einen Eimer
- Fische aus Tonkarton, auf derer Rückseite ihr Fragen schreibt. Befestigt an den Fischen eine Büroklammer oder selbstklebende Magnete.
- Angeln aus Angelspielen mit Magneten



„Wildes Getöse“

Für diese Station benötigt ihr :

- Einige Zapfen
- Ein Ziel, das die Kinder treffen sollen (Reifen aufhängen, mit Seilen einen Kreis legen, aus Tonpaier einen Wal mit offenem Mund....)



„Blinder Passagier“

Für diese Station benötigt ihr :

- Ein langes Seil
- Evtl. Augenbinden

„Seeräuber aufgepasst“

Für diese Station benötigt ihr :

- Eine große wasserdichte Kiste
- Wasser in der Kiste
- Ein Floß, bzw. ein Stück Holz
- Gegenstände, die darauf geladen werden können (Steine, Spielfiguren, Schrauben, Zapfen, Schneckenhäuser,....)



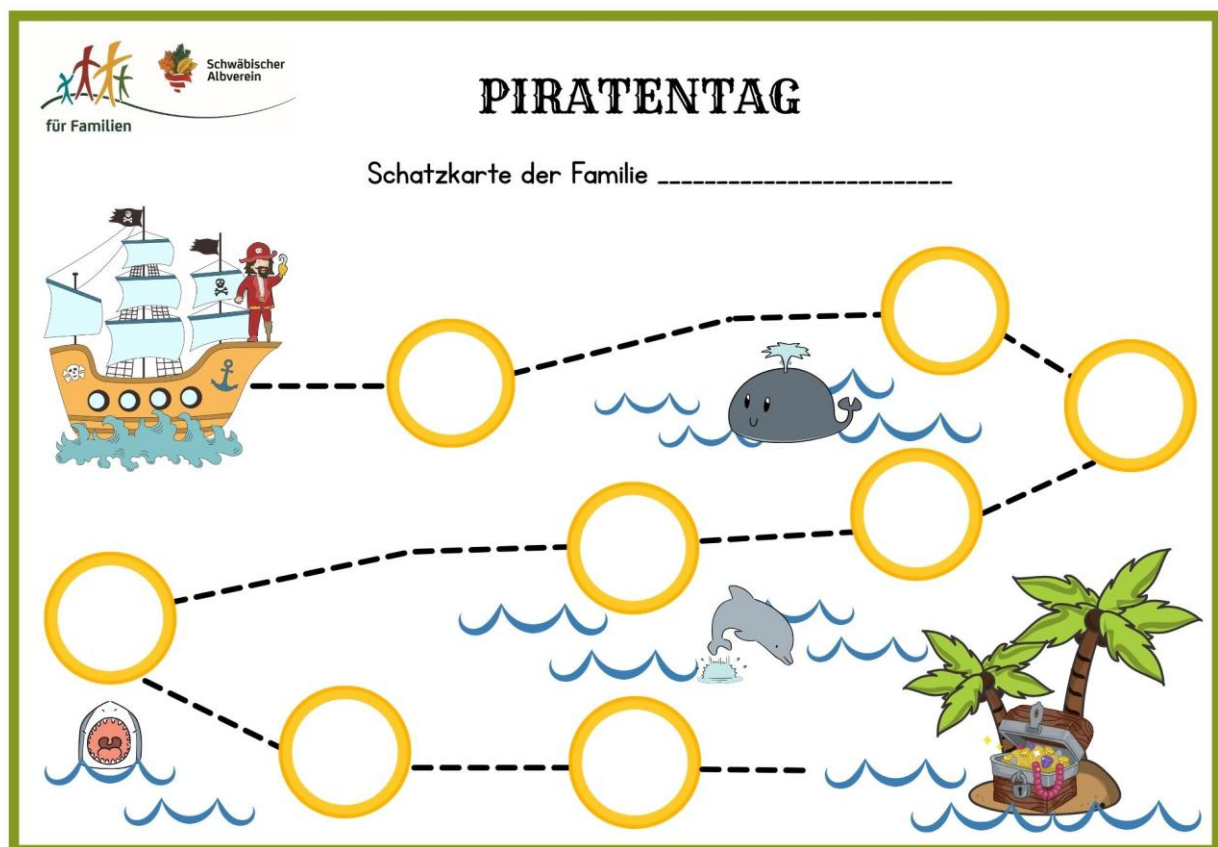
„Hugo Holzbein“

Für diese Station benötigt ihr :

- Einen Start und Zielpunkt (mit Kreide oder Seil markieren)
- Ein oder zwei Seile (Springseile)

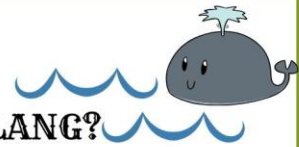


Diese Karte könnt ihr an eurem Piratentag als Laufkarte für die Familien nutzen.





BEIM KLABAUTERMANN - WO GEHTS LANG?



Unsere Piraten haben unter der Leitung des Käpt'n Eichelbarts die Orientierung verloren. Durch die starke Nebelschwaden auf dem See verloren sie die Orientierung. Nun segeln sie verwirrt herum und wissen nicht weiter. Ihr müsst ihnen helfen!

Nordet den großen Kompass mit Hilfe des echten Kompasses richtig ein und folgt dem Hinweis. Geht in diese Richtung und schaut euch dort gut um.

Dort werdet ihr einen Buchstaben finden. Merkt euch diesen für das Lösungswort am Ende.

Eine Bitte: Verrückt den großen Kompass wieder, damit die Gruppe nach euch ebenfalls rätseln kann. Danke!



WILDES GETÖSE



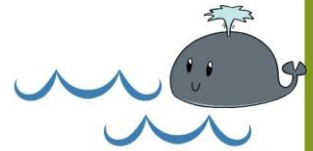
Hier wird nicht mit Kanonen auf Spatzen geschossen! Hier geht's richtig zur Sache!

Nehmt euch 5 Zapfen und versucht das Ziel zu treffen!
Wer schafft es von euch?
Die kleinen oder großen Piraten?

Merkt euch zudem den Buchstaben hier an der Station für das Lösungswort am Ende.



BLINDER PASSAGIER



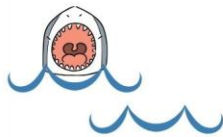
Mit einem blinden Passagier hat diese Aufgabe eigentlich recht wenig zu tun. Aber mit „blind“ dafür umso mehr!

Geht mit geschlossenen Augen oder ganz wagemutig mit einer Augenbinde „blind“ am Seil entlang. (Mit den Händen am Seil entlangangeln, vorsichtig und langsam!)

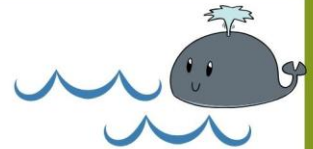
Wie fühlt sich das an und wie geht es euch hierbei?
Kommt ihr ins Schwanken?

Wer möchte, darf auch gerne noch eine zweite oder dritte Runde blind gehen.

Am Ende der blinden Runde ist der Buchstabe, den ihr euch für das Lösungswort merken sollt.



SEERÄUBER AUFGEPASST



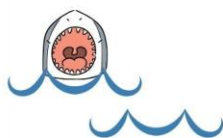
Zu viele Seeräuber auf einem Floß? Das kann schief gehen!
Was könnt ihr alles auf das Floß laden, bis es untergeht?
Versucht es!

Für die Eltern: Diese Station ist zum Erkunden und Ausprobieren gedacht. Ganz nach dem Motto – was schwimmt, was sinkt.

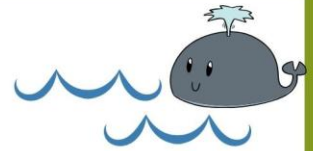
Könnt ihr das Buchstabenkärtchen entdecken?
Merkt euch den Buchstaben!

Eine Bitte:

Bitte alle Gegenstände, bis auf das Floß, nach dem Benutzen wieder aus dem Wasser nehmen.



HUGO HOLZBEIN

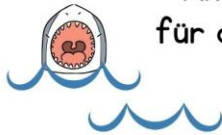


Der Pirat Hugo Holzbein hat ein Holzbein und ist mit diesem ganz flink unterwegs!

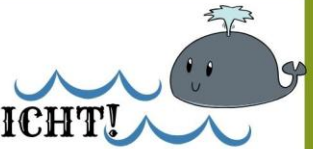
Geht zu zweit zusammen und bindet euch jeweils ein Bein zusammen, so dass ihr zusammen auf „drei“ Beinen unterwegs seid!

Geht dann im Gleichschritt bis zur Markierung und wieder zurück!
Das wird lustig!!!

An der Markierung findet ihr auch den Buchstaben für das Lösungswort am Ende. Merkt euch diesen gut!



LAND IN SICHT - FERNROHR IST PFLICHT!



Unsere wagemutigen Piraten stranden oft auf neuen Inseln. Diese entdecken sie mit dem Fernrohr!
Und ihr könnt das auch!

Was könnt ihr entdecken, wenn ihr durch das Fernrohr schaut?

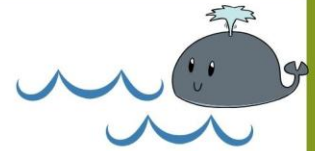
Nehmt euch eine Papprolle und dann heißt es „Augen auf!“
Findet ihr 5 Beutegüter der Piraten?

Ihr entdeckt auch einen Buchstaben.
Merkt euch diesen für das Lösungswort am Ende.





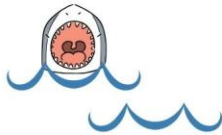
EIN GLAS VOLL GOLD



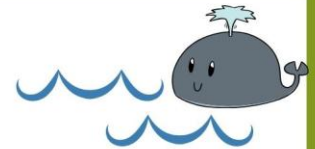
Viel Gold – das ist es, was sich die waschechten Piraten wünschen.

Nun liegt es an euch –
schätzt wie viele Goldmünzen sich in diesem Glas befinden!
Merkt euch eure geschätzte Zahl.

Merkt euch zudem den Buchstaben hier an der Station für
das Lösungswort am Ende.



HUNGRIGE MEUTE



Eine hungrige Meute hat unser Piraten-Käpt'n Eichelbart hier!
Alle Vorräte auf dem Schiff sind restlos weggefuttern und
nun muss geangelt werden.

Angelt auch ihr euch hier Fische und beantwortet die Fragen! Einen
Buchstaben für das Lösung könnt ihr ebenfalls angeln.
Merkt euch diesen gut.

Eine Bitte: Alle Fische wieder zurück, _
sodass die nächste Piratenfamilie angeln kann. Danke!









PIRATENTAG AM LEINECKSEE



DA LANG!

