

PIRATICO

Spielanleitung * Instruction

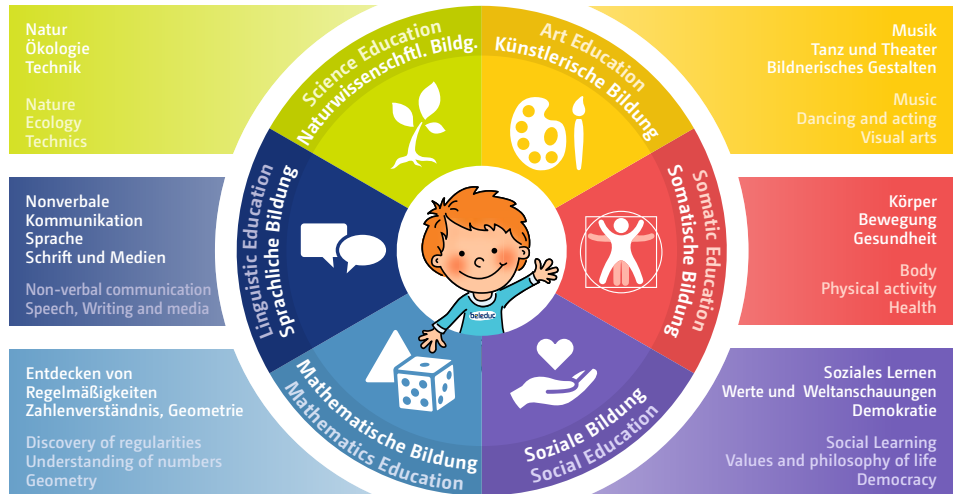
22627



beleduc

BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.
All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



Das Spiel fördert

The game develops / Le jeu favorise / 多方面发展提升 / Het spel stimuleert / Questo gioco stimola / El juego fomenta



Mathematische Bildung: Mengenwahrnehmung, Merkfähigkeit, Spielübersicht.

Mathematics Education: Quantity awareness, memory, game overview.

Formation mathématique : perception des quantités, mémorisation, vue d'ensemble du jeu.

数学教育: 数量认知、记忆训练、游戏概览。

Rekenkundige ontwikkeling: Hoeveelheidsperceptie, geheugen, speloverzicht.

Educazione matematica: percezione des quantités, mémorisation, vue d'ensemble du jeu.

Desarrollo matemático: Percepción de cantidades, memoria, visión general del juego.



Künstlerische Bildung: Farberkennung und -benennung.

Art Education: Recognising and naming colours.

Formation artistique : reconnaissance et dénomination des couleurs.

艺术教育: 颜色识别与命名。

Artistieke ontwikkeling: Kleurherkenning en naamgeving.

Educazione artistica: reconnaissance et dénomination des couleurs.

Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar los colores.



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Bewegen der Spielfigur und beim Öffnen und Schließen der Schatzkisten.

Somatic Education: Fine motor skills when moving the game pieces and when opening and closing the treasure chests.

Formation somatique : motricité fine lors du déplacement du personnage et de l'ouverture et de la fermeture des coffres au trésor.

身体教育: 在移动配件以及开合宝箱过程中锻炼精细动作技能。

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het bewegen van het speelgoedfiguurtje en het openen en sluiten van de schatkisten.

Educazione somatica: motricité fine lors du déplacement du personnage et de l'ouverture et de la fermeture des coffres au trésor.

Desarrollo somático: Motricidad fina al mover la figura de juego y abrir y cerrar los cofres del tesoro.

PIRATICO

Findet die verborgenen Edelsteine

Find the hidden gems



75
TEILE | PIECES

XL
SPIELMATTE
PLAY MAT



500 MM

6 x



inkl. Filz-Einleger |
felt inlay incl.

1 x



1 x

FÜR BIS ZU
5 SPIELER

UP TO
5 PLAYERS



1 x



66 x

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Game Info

[www.beleduc.de/
piratico](http://www.beleduc.de/piratico)





22627 PIRATICO

Auf zur Schatzinsel! Bei diesem spannenden Abenteuerspiel reisen die Kinder zu einer Schatzinsel, um die dort verborgenen Schätze zu finden. Ihr Piraten-Opä hat seine wertvollsten Schätze an sechs Orten auf der Insel versteckt und eine besondere Aufgabe hinterlassen: Nur wer die richtigen Farben der Edelsteine errät, kommt an die Schätze. Das lassen sich die Piratenkinder nicht zwei Mal sagen und stürzen sich gemeinsam mit ihrem Papagei Pipo in dieses Abenteuer.

Bei diesem Spiel sind Merkfähigkeit, eine genaue Auffassung und Mengenwahrnehmung gefragt.

Spielvorbereitung

Die Schatzinsel (Spielmatte) wird für alle gut erreichbar auf den Tisch gelegt. Von jeder der sechs Farben (Rot, Blau, Gelb, Grün, Orange, Rosa) wird ein Edelstein auf die Palmen in der Mitte der Insel gelegt, damit alle Spieler sehen können, welche Schätze zu finden sind. Die restlichen Edelsteine werden gemischt in die offenen Schatzkisten verteilt. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Edelsteine und welche Farben in einer Schatzkiste landen. In jeder Schatzkiste sollte jedoch mindestens ein Edelstein liegen. Anschließend werden die Schatzkisten verschlossen, erneut gemischt, und auf den sechs viereckigen Feldern platziert. Pipo der Papagei wird auf eins der sechs lila Felder gestellt. Der Würfel liegt neben oder auf dem Spielfeld.



Jedes
Abenteuer ist
anders und
immer wieder
spannend!



Spielverlauf

Der jüngste Spieler würfelt und bewegt den Papagei Pipo so viele Felder, wie der Würfel anzeigt. Dabei darf er in jeder Spielrunde neu entscheiden, ob der Papagei nach rechts oder links zu einer Schatzkiste zieht. Wenn der Würfel die Seite mit dem Äffchen zeigt, darf der Spieler an eine beliebige Position springen oder auch stehenbleiben. Der Spieler sagt nun laut, welche Edelsteinfarbe (rot, blau, gelb, grün, orange oder rosa) er im Versteck vermutet.

Achtung: Er nennt nur eine Farbe.

Dann darf er die Schatzkiste zu sich nehmen und den Deckel öffnen, ohne dass die anderen Spieler hineinschauen können. Er nimmt alle Edelsteine der genannten Farbe heraus und legt sie vor sich ab. Ist die genannte Farbe nicht in der Schatzkiste, hat der Spieler leider Pech und darf sich keinen Edelstein nehmen. Anschließend wird die Schatzkiste wieder verschlossen und an ihren Platz zurückgestellt. Wer den letzten Schatz aus einer Kiste nimmt, bekommt auch die Kiste dazu.

Landet der Papagei auf einem Feld, an dem sich keine Schatzkiste mehr befindet, setzt der Spieler aus und der nächste ist an der Reihe.



Beispiel:

Der Spieler sagt: „Blau!“ und öffnet die Schatztruhe. Nun entnimmt er alle blauen Edelsteine und stellt die Schatzkiste auf ihren Platz zurück.

Tipp

Merke dir mindestens eine Farbe der Edelsteine, die in der Schatzkiste verbleiben. Wenn du später wieder zu derselben Schatzkiste kommst, kannst du die Farbe ansagen und dir diese Schätze schnappen.



Spielende

Sobald drei Schatzkisten leer sind, endet das Spiel. Für jede Schatzkiste, die ein Spieler im Laufe des Spiels erhalten hat, darf er sich zwei Edelsteine aus der Inselmitte nehmen. Dann zählen alle Spieler, wie viele Edelsteine sie gesammelt haben. Der Spieler mit den meisten hat gewonnen.





22627 PIRATICO

Off to treasure island! In this exciting adventure game, the children embark on a quest to find the hidden treasures. Their pirate grandfather has hidden his most valuable treasures in six locations on the island and left them a special challenge: Only those who correctly guess the colours of the gems will be able to access the treasures. Eager to start, the little pirates dive into this adventure with their parrot Pipo.

This game requires memory, keen perception, and awareness of quantities.

Game preparation

The treasure island (play mat) is placed in the middle of the table. One gem of each of the six colours (red, blue, yellow, green, orange, pink) is displayed on the palm trees in the centre of the island for everyone to see, indicating the treasures that can be found. The remaining gems are mixed and distributed into the open treasure chests. It doesn't matter how many gems and what colours are in a treasure chest. There should be at least one gem in each chest. After the treasure chests are closed and mixed again, they are placed on the six square spots around the island. Pipo the parrot is positioned on one of the six purple fields. The dice is set next to the game board.



Every
adventure is
different and
always
exciting!





How to play

The youngest player rolls the dice and moves the parrot Pipo by the number of fields shown on the dice. In each round of the game, they can decide whether Pipo moves to the right or left towards a treasure chest. If the dice shows the side with the monkey, the player can jump to any position or choose to stay where they are. The player then loudly announces which gem colour (red, blue, yellow, green, orange or pink) they suspect is hidden in the chest.

Note: They can only name one colour.

If the chest contains the announced colour, the player takes the chest, opens it without others seeing inside, takes out all the gems of that colour, and sets them aside. If the announced colour is not in the chest, the player has to skip their turn and may not take any gems. The chest is then closed and returned to its original position. If a player takes the last gem from a chest, they also get to keep the chest.

If the parrot lands on a field without a treasure chest, the player's turn is skipped, and it's the next player's turn.



Example:

The player says "Blue!" and opens the treasure chest. They then take all the blue gems and return the chest to its original position.

Tip

Remember at least one colour of the gems remaining in the treasure chest. If you return to the same chest later, you can call out that colour and grab those treasures.



End of the game

As soon as three treasure chests are empty, the game ends. For each chest a player has received during the game, they may take two gems from the centre of the island. Then all players count how many gems they have collected. The player with the most gems wins.





22627 PIRATICO

En route pour l'île au trésor ! Dans ce jeu d'aventure palpitant, les enfants se rendent sur une île au trésor pour trouver les trésors cachés. Leur grand-père pirate a caché ses trésors les plus précieux en six endroits sur l'île et a laissé une tâche spéciale : seuls ceux qui devinent les bonnes couleurs des pierres précieuses peuvent accéder aux trésors. Les enfants pirates ne se le font pas dire deux fois et se lancent dans l'aventure avec leur perroquet Pipo.

Ce jeu nécessite une bonne mémoire, une perception précise et une reconnaissance des quantités.

Préparation du jeu

L'île au trésor (tapis de jeu) est placée sur la table, à portée de main de tous. Une gemme de chacune des six couleurs (rouge, bleu, jaune, vert, orange, rose) est placée sur les palmiers au centre de l'île, afin que tous les joueurs puissent voir quels trésors sont à trouver. Les autres gemmes sont mélangées et réparties dans les coffres au trésor ouverts. Le nombre de gemmes et les couleurs dans les trésors n'ont aucune importance. Toutefois, chaque caisse au trésor doit contenir au moins une gemme. Ensuite, les coffres au trésor sont fermés, mélangés à nouveau et placés sur les six cases carrées. Pipo le perroquet est placé sur l'une des six cases violettes. Le dé est placé à côté du plateau de jeu.



Chaque
aventure est
différente et
toujours
passionnante !



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur lance le dé et déplace le perroquet Pipo d'autant de cases que l'indique le dé. À chaque tour de jeu, il peut décider si le perroquet se déplace vers la droite ou vers la gauche en direction d'un coffre au trésor. Lorsque le dé indique la face avec le petit singe, le joueur peut sauter à la position de son choix ou s'arrêter. Le joueur annonce alors à voix haute la couleur de la gemme (rouge, bleu, jaune, vert, orange ou rose) qu'il pense trouver dans la cachette. Attention : il ne cite qu'une seule couleur.

Il peut ensuite prendre le coffre au trésor et en ouvrir le couvercle sans que les autres joueurs puissent regarder à l'intérieur. Il sort toutes les gemmes de la couleur mentionnée et les pose devant lui. Si la couleur mentionnée ne se trouve dans le coffre au trésor, le joueur n'a malheureusement pas de chance et ne peut pas prendre de gemme. Ensuite, le coffre au trésor est refermé et remis à sa place. Celui qui prend le dernier trésor d'une caisse, reçoit également la caisse.

Si le perroquet atterrit sur une case où il n'y a plus de caisse au trésor, le joueur passe son tour et c'est au suivant de jouer.



Exemple :

Le joueur dit « Bleu ! » et ouvre le coffre au trésor. Il retire alors toutes les gemmes bleues et remet le coffre au trésor à sa place.

Conseil

Retiens au moins une couleur des gemmes qui restent dans le coffre au trésor. Lorsque tu reviendras plus tard au même trésor, tu pourras annoncer la couleur et t'emparer de ces trésors.



Fin du jeu

Dès que trois coffres au trésor sont vides, le jeu se termine. Pour chaque caisse au trésor qu'un joueur a reçue au cours de la partie, il peut prendre deux gemmes au centre de l'île. Ensuite, tous les joueurs comptent le nombre de gemmes qu'ils ont collectées. Le joueur qui en a le plus a gagné.





22627 PIRATICO

出发吧！前往宝藏岛！在这款充满惊喜的冒险游戏中，孩子们将化身小海盗，寻找海盗爷爷埋藏的六处秘宝。老海盗爷爷在岛上留下了特殊挑战，唯有准确猜中宝石颜色的人，才能解锁宝藏！带着鸚鵡伙伴皮普，小海盗们将开启一场奇妙的探险。

游戏准备

将「宝藏岛」游戏地垫平铺于桌面中央。岛中央的棕榈树上展示六种颜色的宝石（红、蓝、黄、绿、橙、粉），代表可搜寻的宝藏类型。剩余宝石混合后分装入打开的宝箱中（每个宝箱至少含1颗宝石，颜色数量不限），关闭并打乱宝箱顺序，放置于岛屿周围的六个方格里。将鸚鵡皮普置于任意紫色方格，骰子摆放在地垫旁。



每一次探险都是独一无二的，充满着未知的乐趣！





游戏规则

起始玩家：由最年幼的玩家投掷骰子，根据点数移动皮普（可选择左右方向）。

骰面提示：数字面-按步数移动皮普至目标宝箱。猴子面-可跳跃至任意位置或保持原位。

挑战宣言：玩家需大声猜测目标宝箱中的宝石颜色（限选一种）。

宝箱操作

猜中颜色：玩家可秘密打开宝箱，取走该颜色所有宝石并保留（若取空宝箱，则额外获得宝箱）。

猜错颜色：玩家跳过回合，宝箱归位。

无宝箱方格：若皮普停留处无宝箱，玩家直接跳过该回合。



示例：

玩家高喊“蓝色！”，打开宝箱后取走所有蓝色宝石，并将宝箱放回原位。

小窍门

记住宝箱中剩下的至少一种宝石颜色！重返同一宝箱时，可精准夺取目标宝石。



游戏结束

终局条件：当三个宝箱被清空时，游戏立即结束。

结算奖励：每获得一个宝箱的玩家，可从岛屿中央额外拿取2颗宝石。所有玩家清点手中宝石总数，数量最多者获胜！



Op naar schateiland! In dit spannende avonturenspeel reizen kinderen naar een schateiland om de daar verborgen schatten te vinden. Jouw piratenopa heeft zijn meest waardevolle schatten op zes plekken op het eiland verstopt en heeft hem een speciale opdracht gegeven: alleen wie de juiste kleuren van de edelstenen raadt, komt bij de schatten. De piratenkinderen laten zich geen moment onbetuigd en storten zich samen met hun papegaai Pipo in dit avontuur.

Voor dit spel heb je geheugen, nauwkeurig begrip en inzicht in hoeveelheden nodig.

Spelvoorbereiding

Het schateiland (speelkleed) wordt op tafel gelegd, zodat iedereen er makkelijk bij kan. Eén edelsteen van elk van de zes kleuren (rood, blauw, geel, groen, oranje, roze) wordt op de palmbomen in het midden van het eiland gelegd, zodat alle spelers kunnen zien welke schatten er te vinden zijn. De overgebleven edelstenen worden gemengd en verdeeld over de open schatkisten. Het maakt niet uit hoeveel edelstenen en welke kleuren er in de schatkist terecht komen. Er moet echter wel minstens één edelsteen in elke schatkist zitten. Vervolgens worden de schatkisten gesloten, opnieuw geschud en op de zes vierkante velden geplaatst. Pipo de papegaai wordt op één van de zes paarse vierkanten geplaatst. De dobbelsteen ligt naast het speelveld.



Elk avontuur is anders en altijd spannend!



Spelverloop

De jongste speler gooit de dobbelsteen en verplaatst de papegaai Pipo zoveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft. In elke spelronde kan de speler beslissen of de papegaai naar rechts of links naar een schatkist beweegt. Als de dobbelsteen de kant van de aap aangeeft, mag de speler naar elke gewenste positie springen of blijven staan. De speler zegt nu hardop welke edelsteenkleur (rood, blauw, geel, groen, oranje of roze) hij denkt dat er in de schuilplaats ligt.

Let op: Hij noemt maar één kleur.

Vervolgens kan hij de schatkist pakken en het deksel openen, zonder dat de andere spelers erin kunnen kijken. Hij neemt alle edelstenen van de genoemde kleur en legt ze voor zich neer. Als de genoemde kleur zich niet in de schatkist bevindt, heeft de speler helaas pech en mag hij geen edelsteen pakken. Vervolgens wordt de schatkist weer gesloten en op zijn plaats teruggezet. Wie de laatste schat uit een kist haalt, krijgt ook de kist.

Als de papegaai op een veld terechtkomt waar geen schatkist meer ligt, dan past de speler en is de volgende speler aan de beurt.



Voorbeeld:

De speler zegt: "Blauw!" en opent de schatkist. Vervolgens haalt hij alle blauwe edelstenen eruit en zet de schatkist terug op zijn plaats.

Tip

Onthoud dat er tenminste één kleur edelstenen in de schatkist zit. Als je later weer bij dezelfde schatkist terugkomt, kun je de kleur noemen en de schatten pakken.



Einde van het spel

Zodra drie schatkisten leeg zijn, is het spel afgelopen. Voor elke schatkist die een speler tijdens het spel ontvangt, mag hij twee edelstenen uit het midden van het eiland nemen. Vervolgens tellen alle spelers hoeveel edelstenen ze hebben verzameld. De speler met de meeste edelstenen wint.





22627 PIRATICO

In viaggio verso l'isola del tesoro! In questo emozionante gioco d'avventura, i bambini si recano su un'isola per trovare i tesori che vi sono nascosti. Il nonno pirata ha nascosto i suoi tesori più preziosi in sei punti dell'isola e ha lasciato un compito speciale: solo chi indovinerà i colori corretti delle gemme potrà raggiungere i tesori. I bambini pirati non se lo faranno ripetere due volte e partiranno per questa avventura insieme al loro pappagallo Pipo.

Questo gioco richiede capacità di memorizzazione, vista precisa e percezione delle quantità.

Preparazione del gioco

L'isola del tesoro (tabellone di gioco) viene posizionata sul tavolo alla portata di tutti. Una gemma di ciascuno dei sei colori (rosso, blu, giallo, verde, arancione, rosa) viene posta sulle palme al centro dell'isola, in modo che tutti i giocatori possano vedere quali tesori si possono trovare. Le gemme rimanenti vengono mescolate nei forzieri aperti. Non importa quante gemme e di quali colori finiscano in uno scrigno. Tuttavia, in ogni scrigno deve esserci almeno una gemma. Gli scrigni vengono poi chiusi, rimescolati e posizionati sui sei spazi quadrati. Il pappagallo Pipo viene posizionato su una delle sei caselle viola. Il dado è posizionato accanto al campo di gioco.



Ogni
avventura è
diversa e sempre
emozionante!



Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane tira i dadi e sposta il pappagallo Pipo di tanti spazi quanti ne indica il dado. In ogni turno di gioco, può decidere se il pappagallo si sposta a destra o a sinistra verso un forziere. Se il dado indica il lato con la scimmia, il giocatore può saltare in qualsiasi posizione o rimanere in piedi. A questo punto il giocatore dice ad alta voce quale colore di gemma (rosso, blu, giallo, verde, arancione o rosa) pensa si trovi nel nascondiglio. Nota bene: può nominare solo un colore.

A questo punto può prendere il forziere e aprire il coperchio senza che gli altri giocatori possano guardare all'interno. Tira fuori tutte le gemme del colore nominato e le mette davanti a sé. Se il colore indicato non si trova nello scrigno, il giocatore è sfortunato e non può prendere nessuna gemma. Lo scrigno viene quindi richiuso e rimesso al suo posto. Chi prende l'ultimo tesoro da una casella si aggiudica anche la casella stessa.

Se il pappagallo atterra su una casella in cui non ci sono più scrigni, il giocatore si ritira ed è il turno del giocatore successivo.



Esempio:

Il giocatore dice: "Blu!" e apre lo scrigno. A questo punto toglie tutte le gemme blu e rimette lo scrigno al suo posto.

Suggerimento

Ricordate almeno un colore delle gemme che rimangono nello scrigno. Se in seguito si torna allo stesso scrigno, si può annunciare il colore e prendere questi tesori.



Conclusione del gioco

Non appena tre scrigni del tesoro sono vuoti, la partita termina. Per ogni forziere che un giocatore ha ricevuto durante la partita, può prendere due gemme dal centro dell'isola. Tutti i giocatori contano quindi quante gemme hanno raccolto. Vince il giocatore con il maggior numero di gemme.





22627 PIRATICO

¡A la isla del tesoro! En este emocionante juego de aventuras, los niños viajan a una isla del tesoro para encontrar los tesoros que allí se esconden. Su abuelo pirata ha escondido sus tesoros más valiosos en seis lugares de la isla y les ha dejado una tarea especial: Sólo aquellos que adivinen los colores correctos de las piedras preciosas llegarán hasta los tesoros. Los niños piratas no necesitan que se lo digan dos veces y se embarcan en esta aventura junto con su loro Pipo.

Este juego requiere capacidad de memorización, vista precisa y percepción de las cantidades.

Preparación del juego

La isla del tesoro (tapete de juego) se coloca sobre la mesa al alcance de todos. Se coloca una gema de cada uno de los seis colores (rojo, azul, amarillo, verde, naranja y rosa) en las palmeras del centro de la isla para que todos los jugadores puedan ver qué tesoros pueden encontrar. Las gemas restantes se barajan en los cofres del tesoro abiertos. No importa cuántas gemas y de qué colores acaben en un cofre. Sin embargo, debe haber al menos una gema en cada cofre. A continuación, se cierran los cofres, se barajan de nuevo y se colocan en las seis casillas. El loro Pipo se coloca en una de las seis casillas moradas. El dado se coloca junto al campo de juego.



Cada aventura
es diferente y
siempre
emocionante.





Desarrollo del juego

El jugador más joven tira los dados y mueve al loro Pipo tantos espacios como indique el dado. En cada ronda del juego, puedes decidir si el loro se mueve a la derecha o a la izquierda hacia un cofre del tesoro. Si el dado muestra el lado con el mono, el jugador puede saltar a cualquier posición o permanecer de pie. El jugador dice ahora en voz alta qué color de gema (rojo, azul, amarillo, verde, naranja o rosa) cree que hay en el escondite.

Atención: sólo puedes decir un color.

A continuación, puedes coger el cofre del tesoro y abrir la tapa sin que los demás jugadores puedan mirar dentro. Saca todas las gemas del color nombrado y colócalas delante de él. Si el color elegido no está en el cofre, el jugador no tiene suerte y no puede coger ninguna gema. A continuación, se vuelve a cerrar el cofre y se coloca en su sitio. Quien coja el último tesoro de un cofre también se queda con el cofre.

Si el loro cae en una casilla en la que no hay más cofres del tesoro, el jugador abandona y es el turno del siguiente jugador.



Ejemplo:

El jugador dice: “¡Azul!” y abre el cofre del tesoro. Ahora saca todas las gemas azules y vuelve a colocar el cofre en su sitio.

Consejo

Recuerda al menos un color de las gemas que quedan en el cofre del tesoro. Si vuelves al mismo cofre más tarde, puedes anunciar el color y coger esos tesoros.



Final del juego

En cuanto tres cofres del tesoro estén vacíos, la partida termina. Por cada cofre del tesoro que un jugador haya recibido durante la partida, puedes coger dos gemas del centro de la isla. A continuación, todos los jugadores cuentan cuántas gemas han recogido. Gana el jugador que tenga más gemas.





Autor



Mein Name ist Rudi Biber, ich wohne in Wellheim im Herzen Bayerns und bin der Autor von Piratico.

Neben den Spielen, die bei Verlagen erscheinen, betreibe ich auch meinen kleinen Eigenverlag „Biber-Spiele“ in dem ich in Auflagen von nur 20-30 Stück Holzspiele in Handarbeit anfertige.

Da mich Piratengeschichten schon als Kind fasziniert haben, fand ich die Idee ein Piratenspiel zu machen, sehr spannend. Piraten mussten sich erinnern, wo sie ihre Schätze vergraben haben. In Piratico müssen sich die Spieler erinnern, welche Schätze in welchen Schatzkisten sind, um das Spiel zu gewinnen.

Ich wünsche Euch viel Spaß mit Piratico.

Author

My name is Rudi Biber, I live in Wellheim in the heart of Bavaria and I am the author of Piratico. In addition to the games that are published by publishers, I also run my own small publishing house 'Biber-games,' where I make wooden games by hand in editions of only 20-30.

As I was already fascinated by pirate stories as a child, I found the idea of making a pirate game very exciting. Pirates had to remember where they had buried their treasures. In Piratico, the players have to remember which treasures are in which treasure chests in order to win the game.

I hope you have lots of fun with Piratico.

Illustration



Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.





QUIZ



1. Mit welchem Ruf begrüßen sich die Seeleute?
How do sailors greet each other?

2. Wohin gehen Piraten zum Schlafen?
Where do pirates sleep?

3. Was wird in der Kombüse eines Schiffs gemacht?
What activities take place in the galley on a ship?

TIPPS FÜR ELTERN · TIPS FOR PARENTS

Sprechen Sie mit Ihren Kindern über das Leben von Piraten. Hatten sie wirklich ein Holzbein und Augenklappen? Haben sie ihre Schätze versteckt und Schatzkarten gemalt?

Why not spark your child's curiosity and ignite their imagination by chatting about the lives of pirates? Ask them fun questions like: Did pirates really have wooden peg legs and eye patches? How about treasure - did they bury it and make mysterious maps?

4. Wer kocht das Essen auf dem Schiff?
Who is responsible for cooking food on a ship?

5. Was tun Seemänner, wenn sie den Anker lichten?
What does it mean when sailors weigh anchor?

TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN · TIPS FOR EDUCATORS



- Basteln Sie mit den Kindern ein Piratenschiff und lassen es anschließend schwimmen. Eine Bastelvorlage finden Sie auf unserer Website – einfach den QR-Code scannen.
- Build a pirate ship together—you could use simple materials like cardboard - and let the little captains proudly set it afloat.*



- Machen Sie ein Bewegungsspiel zum Thema „Piraten“. Legen (z.B. mit Gymnastikringen) oder malen Sie Kreise als Schiffsrumpf auf den Boden, ein Seil dient als Planke, über die man in das Schiff balancieren muss und ein Ball wird zur Kanonenkugel. Hier ist der Fantasie keine Grenze gesetzt. Eine Geschichte oder ein Lied kann das Ganze begleiten.

- Turn playtime into a movement adventure with a pirate-themed game. For example, create a ship's hull on the floor using gymnastic rings, use a sturdy rope as „the plank“ to balance on, and turn a simple ball into a cannonball. The best part? You can let your creativity shine. Add a pirate story or sing a sea shanty to make it even more immersive!*



- Jeder möchte einmal bei einer richtigen Schatzsuche mitmachen! Bereiten sie einen Piratenschatz vor und verstecken ihn. Malen Sie eine Schatzkarte und gehen Sie gemeinsam mit den Kindern auf eine abenteuerliche Schatzsuche. Hier hilft jeder mit und am Ende freuen sich alle über ihren Erfolg. Viel Spaß dabei!
- And of course, no pirate-themed day is complete without a treasure hunt! Prepare a hidden pirate treasure, draw an old-fashioned treasure map, and lead your class on an exciting quest. It's teamwork, problem-solving, and storytelling all rolled into one! Plus, celebrating the joy of finding the treasure together will leave everyone grinning. Have lots of fun!*



QUIZ LÖSUNGEN / QUIZ SOLUTION:

- Ahoi. / Ahoj.
- In der Koje. / Resting in the bunk.
- In der Kombüse wird gekocht. / Preparing meals in the galley.

- Der Smutje. / The ship's cook, also called the smutje.
- Sie holen den Anker vom Meeresgrund zurück ins Schiff, damit sie lossegeln können. / Retrieving the anchor from the seabed to set sail.



LIKE US ON FACEBOOK!
@BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN ,
@BELEDUC_EUROPE



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2025

UK
CA

CE



EN71 and ASTM tested

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvelningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei sovelly alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息。

beleduc