



## Spielideen Teil 10

### 1. Luftballon Raketen

Was Sie dafür brauchen:  
Luftballons

Die Kinder pusten die Luftballons zusammen auf und zählen rückwärts von 10 an runter. Dann lassen sie die Ballons gleich zeitig los und fliegen wie Raketen weg. Alle rennen los und versuchen ihre „Rakete“ einzufangen. Das Kind, das seine Rakete zuerst fängt gewinnt das Spiel.

### 2. Pizzatoast

Zutaten:

- Schinken
- Emmentaler in Scheiben
- Kirschtomaten
- Schnittlauch oder Rucola
- Salz, Pfeffer und Pizzagewürz
- Vollkorntoast
- Kräuterbutter

Zubereitung:

Zuerst schneiden Sie den Schinken in Würfel. Kirschtomaten vierteln und den Schnittlauch in Röllchen schneiden. Dies mischen Sie alles zusammen und würzen es mit Salz, Pfeffer und Pizzagewürz.

Die Toastscheiben mit einer Teigrolle flach rollen und mit der weichen Kräuterbutter bestreichen. Nun heizen Sie den Ofen auf 250 Grad vor und belegen das Backblech mit Backpapier. Jetzt verteilen Sie die Schinken-Käse-Mischung auf den Toast und schieben diese in den Ofen. Am besten legen Sie das Backblech auf die mittlere Schiene und backen die Pizzatoasts, 12-14 Minuten.

Lassen Sie es sich schmecken.

### **3. Luftballonbilder.**

Sie brauchen:

- Ein großes Blatt Papier ( A3)
- 2-3 Luftballons
- Verschiedene Fingerfarben
- Teller die, dreckig werden dürfen.

Zuerst blasen Sie die Luftballons auf und lege diese bei Seite. Nun schütten Sie die gewünschte Farbe auf den Teller. Jetzt dürfen Sie den Luftballon in die Farbe ein tunken und die Oberfläche die mit Farbe bestrichen ist kräftig auf das Blatt drücken. Dies können Sie so oft wiederholen bis das Blatt voll ist. Zum Schluss lassen Sie das Blatt 10-15 Minuten trocknen und fertig ist das Luftballonbild.

Tipp: Wenn Sie verschiedene Farben auf den Teller verteilen, kommen auf dem Bild schöne neue Muster raus.

### **4 Traumfänger basteln**

Material:

- biegsamen Stock
- verschiedene Wolle
- aufzieh Perlen
- bunte Federn

Anleitung:

Den Stock zu einem runden Kreis biegen und mit einem Stück Wolle zusammen binden. Man kann jetzt eine andere Wolle hernehmen ca. 50 cm lange. Die macht man mit einem Knoten am Rahmen fest und macht so eine Art Spinnennetz, dazwischen kann man Perlen auffädeln. Ihr könnt auch verschiedene Farben an Wolle her nehmen, dann wird der Traumfänger schön bunt. Zum Schluss könnte man noch Federn hin hängen. Eine Schlaufe zum aufhängen und fertig ist der Traumfänger.

### **5. Straßenkereide selber machen:**

Material:

- Modellbaugips vom Baumarkt
- Wasser
- Lebensmittelfarbe
- leere Joghurtbecher
- Holzstäbchen zum Umrühren
- alte saubere Silikonformen

Anleitung:

- Mische ca. eine halbe Tasse Wasser mit 3 EL Gips
- Rühre die Masse mit einem Holzstäbchen ganz glatt. Wenn sich der Gips gut aufgelöst hat, gibt man etwas Lebensmittelfarbe dazu.
- Wenn die Farbe gut aussieht und für euch perfekt ist, füllt ihr die Masse in eine Silikonform eurer Wahl ein. Stellt bitte die Formen auf eine Tablett oder einen Karton, damit die Formen nicht auslaufen oder übergehen können
- Jetzt muss die Kreide ca. 12- 36 Stunden trocknen.

Viel Spaß beim Basteln und Malen

## 6. Die Geschichte von Frau Zunge

Frau Zunge wohnt in einem Haus,	Lippen umfahren
und schaut zum Fenster raus.	Zunge herausstrecken
Sie läuft nach oben und auch runter,	Zunge auf Nase, zum Kinn
und winkt der Nachbarin ganz munter.	Mit der Zunge winken
Sie putzt die Zähne außen und innen,	die Zahnreihen entlang fahren
und fegt die Backen auch noch drinnen.	Beule in der Backe machen
Sie lacht dabei und ist ganz froh,	Mund breit machen und lachen
und macht auch zwischendurch mal so:	Backen aufblasen und platzen
Den Staubsauger nimmt sie sodann,	mit der Zunge ein Röllchen machen
ihr Haus, das wackelt ab und an!	Unterkiefer nach rechts und links
Am Abend legt sie sich zur Ruh´,	Mund weit offen, Zunge auf Mundboden
und schließt ganz schnell ihr Häuschen zu.	Den Mund auf „aaa-p“ schließen

## 7. Fußangel

Du brauchst:

- Eimer oder große Schüssel
- Gegenstände zum Angeln z.B. Kuscheltier, Bälle, Bauklötze, Buntstifte, Schmusetuch, ...

In einer Schüssel oder Eimer befinden sich verschiedene Gegenstände.  
Aufgabe ist es, in einer bestimmten Zeit möglichst viele Gegenstände zu angeln – und zwar nur mit den nackten Zehen beziehungsweise mit beiden Füßen gemeinsam.

## **8. Schattenfangen**

Dieses Spiel ist nur in der Sonne, also bei schönem Wetter möglich. Beim Schattenfangen muss jeder Spieler gut auf seinen Schatten achten, denn auf ein Startzeichen hin versuchen alle Spieler die Schatten ihrer Mitspieler zu fangen. Berührt ein Spieler den Schatten eines anderen Spielers, erhält er einen -Schattenpunkt-  
Zum Schluss wird ausgezählt, wer die meisten Punkte erreicht hat.

### **Nicht nur treten**

Vor Spielbeginn sollte man auch festlegen, auf welche Weise der Schatten berührt werden muss. Am einfachsten ist es auf den Schatten zu treten. Schwieriger wird es, wenn der Schatten mit der Hand berührt werden muss.  
Diese Spielvariante macht aber nur Spaß, wenn die Spielgruppe groß genug ist und das Spielfeld begrenzt wird.

## **9. Bewegungsspiel Vogelnest**

### **Wer schlüpft ins letzte Nest?**

Mit einem langen Wollfaden, den er in Kreisform auf den Boden legt, baut sich jeder Spieler ein Nest.  
Sind alle mit dem Nestbau fertig, dann setzt sich jeder in sein Vogelnest hinein.  
Nun schaltet der Spielführer einen Rekord ein, und Musik erklingt.  
Darauf haben die Vögel in ihren Nestern nur gewartet: Beim ersten Ton fliegen sie aus und wirbeln um ihre Nester herum. Stoppt nur die Musik, sucht sich jeder Spieler ein Nest.  
Doch aufgepasst: Nach jeder Spielrunde wird vom Spielleiter ein Nest entfernt.  
Der Spieler, der kein freies Nest mehr erwischt, scheidet aus.  
Sieger ist der Vogel, der das letzte Nest ergattert hat.

## **10. Rate was ich male...**

Was braucht ihr?

- Stift und Papier

Wie funktioniert es?

Ihr setzt euch hin und habt ein Papier und einen Stift vor euch.  
Hinter euch stehen Mama oder Papa und malen euch etwas auf den Rücken.

Ihr versucht das was ihr spürt auf das Papier zu malen :-).

## 11. Schattenbilder

Was braucht ihr?

- Verschiedene Figuren oder Gegenstände
- Papier und Stifte

Wie funktioniert es?

Setzt euch an eine Stelle wo die Sonne scheint. Ihr braucht Papier und Stifte.

Stellt die vorbereiteten Gegenstände so an den Rand des Papiers, dass der Schatten auf das Papier fällt... Jetzt könnt ihr die Umrisse des Schattens nachzeichnen.

Wenn ihr fertig seid, dann könnt ihr euer Bild noch bunt anmalen.

Viel Spaß dabei!

## 12. Murmelbilder

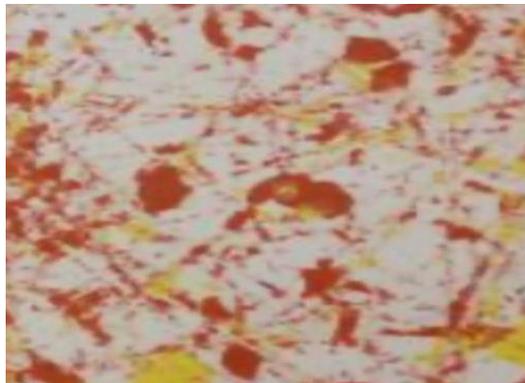
Was braucht man:

- einen Karton
- ein paar Murmeln
- weises Papier und Farbe
- Tesafilm

Das Blatt Papier in den Karton legen und mit Hilfe vom Tesafilm befestigen, damit es nicht wegrutscht . Nun träufelt man verschiedene Farben auf das Papier

Dann kommen die Murmeln zum Einsatz, diese in den Karton geben und hin und her schwenken

Eine weitere Variante wäre wenn man eine Schablone (Buchstaben, Zahlen, Tiere usw.) auf das weise Blatt legt, denn überall wo etwas liegt kommt später keine Farbe hin.



## 13. Murmelbahn aus Papprollen

Material:

- Papprollen (Küchenrolle/ Klopapier)
- Tesa (Klebeband)
- Schere
- Murmeln ( kleine Kugeln)

Die Innenrollen aus Toiletten- oder Küchenpapier zunächst unterschiedlich lang zurecht schneiden. Damit man die Murmeln beim Rollen später beobachten kann, einfach einige Rollen längs halbieren oder mit kleinen Fenstern versehen.

**Die zurechtgeschnittenen Rollen werden dann mit Tesa in Zickzack- oder Schlangenform an einer Tür oder Wand befestigt - immer dass die Murmel von Rolle zu Rolle ihren Weg findet. Die halbierten Rollen werden an einer der gewölbten Außenkanten an die Wand geklebt, so dass die Kugel nicht herausfallen kann. Bei der Anordnung und der Gestaltung sind der Fantasie dann keine Grenzen gesetzt.**

#### 14. Gabelblumen

Was man dazu braucht:

- Gabel
- Farbe
- Pinsel
- Papier

Man benutzt die Gabel als Stempel und taucht diese in die gewünschte Farbe ein. So entsteht eine bunte Blumenwiese und den Stiel der Blume kann man im Nachhinein noch dazu malen.



#### 15. Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich

In den alten Zeiten, wo das Wünschen noch geholfen hat, lebte ein König, dessen Töchter waren alle schön; aber die jüngste war so schön, daß die Sonne selber, die doch so vieles gesehen hat, sich verwunderte, sooft sie ihr ins Gesicht schien. Nahe bei dem Schlosse des Königs lag ein großer dunkler Wald, und in dem Walde unter einer alten Linde war ein Brunnen; wenn nun der Tag recht heiß war, so ging das Königskind hinaus in den Wald und setzte sich an den Rand des kühlen Brunnens - und wenn sie Langeweile hatte, so nahm sie eine goldene Kugel, warf sie in die Höhe und fing sie wieder; und das war ihr liebstes Spielwerk.

Nun trug es sich einmal zu, daß die goldene Kugel der Königstochter nicht in ihr Händchen fiel, das sie in die Höhe gehalten hatte, sondern vorbei auf die Erde schlug und geradezu ins Wasser hineinrollte. Die Königstochter folgte ihr mit den Augen nach, aber die Kugel verschwand, und der Brunnen war tief, so tief, daß man keinen Grund sah. Da fing sie an zu weinen und weinte immer lauter und konnte sich gar nicht trösten. Und wie sie so klagte, rief ihr jemand zu: "Was hast du vor, Königstochter, du schreist ja, daß sich ein Stein erbarmen möchte." Sie sah sich um, woher die Stimme käme, da erblickte sie einen Frosch, der seinen dicken, häßlichen Kopf aus dem Wasser streckte. "Ach, du bist's, alter Wasserpatscher," sagte sie, "ich weine über meine goldene Kugel, die mir in den Brunnen hinabgefallen ist." - "Sei still und weine nicht," antwortete der Frosch, "ich kann wohl Rat schaffen, aber was gibst du mir, wenn ich dein Spielwerk wieder heraufhole?" - "Was du haben willst, lieber Frosch," sagte sie; "meine Kleider, meine Perlen und Edelsteine, auch noch die goldene Krone, die ich trage." Der Frosch antwortete: "Deine Kleider, deine Perlen und Edelsteine und deine goldene Krone, die mag ich nicht: aber wenn du mich liebhaben willst, und ich soll dein Geselle und Spielkamerad sein, an deinem Tischlein neben dir sitzen, von deinem goldenen Tellerlein essen, aus deinem Becherlein trinken, in deinem Bettlein schlafen: wenn du mir das versprichst, so will ich hinuntersteigen und dir die goldene Kugel wieder heraufholen." - "Ach ja," sagte sie, "ich verspreche dir alles, was du willst, wenn du mir nur die Kugel wieder bringst." Sie dachte aber: Was der einfältige Frosch schwätzt! Der sitzt im Wasser bei seinesgleichen und quakt und kann keines Menschen Geselle sein.

Der Frosch, als er die Zusage erhalten hatte, tauchte seinen Kopf unter, sank hinab, und über ein Weilchen kam er wieder heraufgerudert, hatte die Kugel im Maul und warf sie ins Gras. Die Königstochter war voll Freude, als sie ihr schönes Spielwerk wieder erblickte, hob es auf und sprang damit fort. "Warte, warte," rief der Frosch, "nimm mich mit, ich kann nicht so laufen wie du!" Aber was half es ihm, daß er ihr sein Quak, Quak so laut nachschrie, als er konnte! Sie hörte nicht darauf, eilte nach Hause und hatte bald den armen Frosch vergessen, der wieder in seinen Brunnen hinabsteigen mußte.

Am andern Tage, als sie mit dem König und allen Hofleuten sich zur Tafel gesetzt hatte und von ihrem goldenen Tellerlein aß, da kam, plitsch platsch, plitsch platsch, etwas die Marmortreppe heraufgekrochen, und als es oben angelangt war, klopfte es an die Tür und rief: "Königstochter, jüngste, mach mir auf!" Sie lief und wollte sehen, wer draußen wäre, als sie aber aufmachte, so saß der Frosch davor. Da warf sie die Tür hastig zu, setzte sich wieder an den Tisch, und es war ihr ganz angst. Der König sah wohl, daß ihr das Herz gewaltig klopfte, und sprach: "Mein Kind, was fürchtest du dich, steht etwa ein Riese vor der Tür und will dich holen?" - "Ach nein," antwortete sie, "es ist kein Riese, sondern ein garstiger Frosch." - "Was will der Frosch von dir?" - "Ach, lieber Vater, als ich gestern im Wald bei dem Brunnen saß und spielte, da fiel meine goldene Kugel ins Wasser. Und weil ich so weinte, hat sie der Frosch wieder heraufgeholt, und weil er es durchaus verlangte, so versprach ich ihm, er sollte mein Geselle werden; ich dachte aber nimmermehr, daß er aus seinem Wasser herauskönnte. Nun ist er draußen und will zu mir herein." Und schon klopfte es zum zweitenmal und rief:

"Königstochter jüngste,  
Mach mir auf,

Weißt du nicht, was gestern  
Du zu mir gesagt  
Bei dem kühlen Wasserbrunnen?  
Königstochter, jüngste,  
Mach mir auf!"

Da sagte der König: "Was du versprochen hast, das mußt du auch halten; geh nur und mach ihm auf." Sie ging und öffnete die Türe, da hüpfte der Frosch herein, ihr immer auf dem Fuße nach, bis zu ihrem Stuhl. Da saß er und rief: "Heb mich herauf zu dir." Sie zauderte, bis es endlich der König befahl. Als der Frosch erst auf dem Stuhl war, wollte er auf den Tisch, und als er da saß, sprach er: "Nun schieb mir dein goldenes Tellerlein näher, damit wir zusammen essen." Das tat sie zwar, aber man sah wohl, daß sie's nicht gerne tat. Der Frosch ließ sich's gut schmecken, aber ihr blieb fast jedes Bißlein im Halse. Endlich sprach er: "Ich habe mich sattgegessen und bin müde; nun trag mich in dein Kämmerlein und mach dein seiden Bettlein zurecht, da wollen wir uns schlafen legen." Die Königstochter fing an zu weinen und fürchtete sich vor dem kalten Frosch, den sie nicht anzurühren getraute und der nun in ihrem schönen, reinen Bettlein schlafen sollte. Der König aber ward zornig und sprach: "Wer dir geholfen hat, als du in der Not warst, den sollst du hernach nicht verachten." Da packte sie ihn mit zwei Fingern, trug ihn hinauf und setzte ihn in eine Ecke. Als sie aber im Bett lag, kam er gekrochen und sprach: "Ich bin müde, ich will schlafen so gut wie du: heb mich herauf, oder ich sag's deinem Vater." Da ward sie erst bitterböse, holte ihn herauf und warf ihn aus allen Kräften wider die Wand: "Nun wirst du Ruhe haben, du garstiger Frosch."

Als er aber herabfiel, war er kein Frosch, sondern ein Königssohn mit schönen und freundlichen Augen. Der war nun nach ihres Vaters Willen ihr lieber Geselle und Gemahl. Da erzählte er ihr, er wäre von einer bösen Hexe verwünscht worden, und niemand hätte ihn aus dem Brunnen erlösen können als sie allein, und morgen wollten sie zusammen in sein Reich gehen. Dann schliefen sie ein, und am andern Morgen, als die Sonne sie aufweckte, kam ein Wagen herangefahren, mit acht weißen Pferden bespannt, die hatten weiße Straußfedern auf dem Kopf und gingen in goldenen Ketten, und hinten stand der Diener des jungen Königs, das war der treue Heinrich. Der treue Heinrich hatte sich so betrübt, als sein Herr war in einen Frosch verwandelt worden, daß er drei eiserne Bande hatte um sein Herz legen lassen, damit es ihm nicht vor Weh und Traurigkeit zerspränge. Der Wagen aber sollte den jungen König in sein Reich abholen; der treue Heinrich hob beide hinein, stellte sich wieder hinten auf und war voller Freude über die Erlösung.

Und als sie ein Stück Wegs gefahren waren, hörte der Königssohn, daß es hinter ihm krachte, als wäre etwas zerbrochen. Da drehte er sich um und rief:

"Heinrich, der Wagen bricht!"

"Nein, Herr, der Wagen nicht,

Es ist ein Band von meinem Herzen,

Das da lag in großen Schmerzen,

Als Ihr in dem Brunnen saßt,

Als Ihr eine Fretsche (Frosch) wast (wart)." Noch einmal und noch einmal krachte es auf dem Weg, und der Königssohn meinte immer, der Wagen bräche, und es waren doch nur die Bande, die vom Herzen des treuen Heinrich absprangen, weil sein Herr erlöst und glücklich war.

## **16. Lasse, Kapitän Hakennasen-Pit und die Grüne-Ohren-Piraten (ab 4 Jahre)**

Am Dienstag ist Lasse viel früher wach als sonst. Er freut sich schon riesig auf die Kita, denn jeden Dienstag kommt Frau Milma. Sie ist schon ziemlich alt, hat graue Haare und eine goldene Brille auf der Nase. Alle nennen sie »die Vorleseoma«, weil sie jedes Mal ein Buch mitbringt und eine Geschichte daraus vorliest. Immer wenn Frau Milma eine Geschichte mit den Worten »Und jetzt hört mir mal ganz genau zu« beginnt, passiert es. Lasses rechter großer Zeh kribbelt. Schnell breitet sich das Kribbeln und Krabbeln aus. Es wandert höher und höher und endet schließlich in seinen Ohrläppchen. Und wenn sich dann jeder noch so winzige Fleck auf Lasses Körper so anfühlt, als würde eine Horde Ameisen darüberlaufen, wird er – schwuppdwupp – mitten hineingezogen in die Geschichte.

In der Kita machen sie einen Stuhlkreis. Die Vorleseoma lächelt in die Runde und legt ein Buch auf ihre Knie. Vorne drauf befindet sich ein Bild von einer schwarzen Piratenflagge mit Totenkopfschädel. Schnell schnappt sich Lasse das Holzschwert, das hinter ihm in der Spielecke liegt. Man weiß ja nie, wofür man es gebrauchen kann. Frau Milma rückt ihre goldene Brille zurecht. Sie räuspert sich und schlägt die erste Seite auf. Dann sagt sie: »Und jetzt hört mir mal ganz genau zu.« Sofort kribbelt Lasses rechter Zeh.

»Kapitän Hakennasen-Pit war ein netter Seeräuber, der jeden Tag und jede Nacht auf den sieben Weltmeeren herumsegelte. Dort hat er für Gerechtigkeit und Ordnung gesorgt«, fährt die Vorleseoma fort. Das Kribbeln und Krabbeln hat nun schon Lasses Bauch erreicht. »Seine Beute behielt er nie für sich. Er verteilte sie immer an die armen Leute auf dem Land.« Jetzt kribbeln Lasses Ohrläppchen, und bevor er noch ein weiteres Wort von Frau Milma hören kann, wird er von seinem Stuhl gezogen. Schwuppdwupp fliegt er mitten hinein in die Geschichte.

»Hoppla«, sagt er, als er auf einem schwankenden Schiff landet. Unter dem Geländer brausen die Wellen. Der Wind pustet die Segel auf, und ganz oben flattert eine Seeräuberfahne. Sie ist blau mit zwei gekreuzten Säbeln drauf. Ein Mann in löchrigen Lederschuhen und mit einer Nase, die aussieht wie eine große Essiggurke, taucht neben Lasse auf. »Zum verflixten Kanonenrohr, wer bist du denn?« »Ähm, ich bin Lasse.« Er überlegt, wie er sein plötzliches Auftauchen auf dem Schiff erklären soll. Immerhin kann er dem Mann ja schlecht erzählen, dass die Vorleseoma gerade eine Geschichte in der Kita vorliest und er einfach so hineingeflogen ist.

Zum Glück fragt der Mann gar nicht weiter nach. Er lächelt sogar. »Ich bin Kapitän Hakennasen-Pit. Und das hier ist meine verschlitterte-verschlotterte Mannschaft. Neben dem Steuerrad steht Einaugen-Willy.« Er zeigt auf einen Mann im Ringelshirt, dessen linkes Auge von einer schwarzen Klappe verdeckt ist. Mit dem rechten Auge zwinkert er Lasse zu. »Und dahinten ist Bohnenstangen-Niklas, mein Schiffsjunge.« Der dünne Junge ist höchstens zwei Jahre älter als Lasse. Er winkt kurz und schrubbt dann weiter das Deck mit einem Besen.

»Der Mann, der gerade aus dem Unterdeck hinkt«, fährt Hakennasen Pit fort, »ist mein Koch, Nudel-Hein. Er bereitet die leckersten See schlangen-Spaghetti in grüner Algensoße zu, die es auf den sieben Weltmeeren gibt.« Pfui Teufel! Lasse verzieht das Gesicht. Gerade will der Kapitän ihm den Mann vorstellen, der ganz oben im Ausguck auf der Mastspitze sitzt, da brüllt der zu ihnen runter: »Achtung, die fieseren Grüne-Ohren-Piraten segeln direkt auf uns zu.« »Auch das noch«, schnaubt Kapitän Hakennasen-Pit. Er schnappt sich sein Fernglas und sucht den Horizont damit ab. Neugierig lehnt sich Lasse über das Geländer. Gleich darauf sieht er es auch. Ein schwarzes Schiff mit einer grasgrünen Piratenflagge flitzt über das Wasser. »Kanonen donner und Seemannsblitz«, schimpft Hakennasen-Pit, »diese dämliche Bande hat mir gerade noch gefehlt. Ständig greift sie uns an. Aber ich habe jetzt keine Lust zu kämpfen. Ich bin müde und habe einen Bärenhunger.«

»Müssen wir denn unbedingt kämpfen?«, fragt Lasse. Er ist sich nicht sicher, ob er mit seinem Holzschwert einen richtigen Piraten besiegen kann. Kapitän Hakennasen-Pit runzelt die Stirn. »Vielleicht gibt es auch eine andere Möglichkeit, wie wir die Grüne-Ohren-Piraten in die Flucht schlagen können.«

Im nächsten Moment brüllt er seiner Mannschaft eine Reihe von Befehlen zu. Zwischen jeder Menge Schimpfwörtern sagt er irgendetwas, das nach »still« und »stumm« und »klirren« und »klappern« klingt. Im nächsten Moment duckt der Kapitän sich hinter eine Holztonne und zieht

auch Lasse mit sich in die Hocke. »Pst«, sagt er. »Wir sind jetzt mucksmäuschenstill.« Auch die restliche Mannschaft geht in Deckung. Schon hören sie das Brausen der fremden Segel.

»Abwarten«, murmelt Hakennasen-Pit. Als das gegnerische Schiff ganz nah ist, schwingt der Kapitän der Grüne-Ohren-Piraten sich an einem Seil zu ihnen rüber. »Nanu, wo sind denn alle?«, fragt er verwirrt. Säbel schwingend landet er direkt neben Lasse und Hakennasen-Pit. Der springt hoch und brüllt so laut, dass Lasse sofort an ein tiefes Donner grollen denken muss:

»Bruuaaaaaahhhrruuuaaaahhhhh!« Damit hat der Kapitän der Grüne-Ohren-Piraten nicht gerechnet. Erschrocken macht er einen Schritt zurück. Nun kommt auch die restliche Mannschaft aus ihren Verstecken.

Einaugen-Willy mit dem Ringelshirt und der Augenklappe knurrt wie ein Bär. Bohnenstangen-Niklas grunzt wie ein Wildschwein und fuchtelt dabei mit seinem Besen in der Luft herum. Der Koch, Nudel-Hein, schlägt mit einem Suppenlöffel gegen einen Topf, in dem glibberige Spaghetti in grüner Soße herumschwimmen. Lasse schließt sich dem Gebrüll an. Er ruft »Grrrrhh« und »Buhuhuuuuuu« und klopft mit seinem Holzsword auf den Boden. Dabei versucht er, so grimmig wie Hakennasen-Pit zu schauen. Der Kapitän der Grüne-Ohren-Piraten geht noch einen Schritt zurück. Leider ist da schon das Geländer. Er stößt dagegen und verliert das Gleichgewicht. Im hohen Bogen fliegt er ins Wasser. Seine Leute stehen noch immer auf ihrem Schiff und sind ganz blass. Der Steuermann wirft seinem Kapitän eine Strickleiter runter. Als dieser pitschepatschenass auf dem Deck seines Schiffes ankommt, dreht es ab und segelt davon. Das Getöse der Mannschaft von Kapitän Hakennasen-Pit verwandelt sich auf der Stelle in lautes Lachen. »Denen haben wir es gezeigt«, japst der Kapitän. »Vor lauter Schreck sind sie ganz blass geworden. Sogar ihre grünen Ohren waren weiß wie Schnee.« Lasse grinst und sieht den Grüne-Ohren-Piraten hinterher.

Plötzlich entdeckt er etwas auf den Wellen. »Ich glaube, da schwimmt eine Kiste.« »Tatsächlich«, sagt der Kapitän. Gemeinsam werfen sie ein Netz aus und ziehen sie an Bord. »Eine Schatztruhe«, freut sich Hakennasen-Pit. »Die Grüne-Ohren-Piraten müssen sie bei ihrer Flucht verloren haben.« Lasse und der Kapitän öffnen sie gemeinsam. Sie ist voll mit schimmernden Goldstücken. »Die verteile ich nachher an die Bauern auf dem Land«, sagt der Kapitän. »Aber du kriegst auch eine. Immerhin hast du den Schatz gefunden.« Er überreicht Lasse eine Münze. »Und jetzt gehen wir feiern und futtern eine ordentliche Portion Seeschlangen-Spaghetti in grüner Algensoße.«

Bevor Lasse die ekligen Nudeln probieren muss, meldet sich sein rechter großer Zeh. Schnell breitet sich das Kribbeln und Krabbeln aus. Es wandert höher und höher und endet schließlich in seinen Ohrläppchen. Schon fühlt es sich so an, als würde eine Horde Ameisen über Lasses Körper laufen. Er ruft dem Kapitän noch schnell ein »Danke, bis bald« zu, und dann wird er – schwuppdwupp – aus der Geschichte gezogen. Im nächsten Moment sitzt Lasse wieder auf seinem Stuhl in der Kita. »Wenn ihr wollt, erzähle ich euch das nächste Mal noch mehr von Hakennasen-Pit und seinen Abenteuern auf den sieben Weltmeeren«, sagt Frau Milma. Irgendetwas drückt in Lasses Hosentasche. Er greift hinein und zieht eine schimmernde Münze hervor. Aber wie kann das sein? Das war doch nur eine Geschichte. Überrascht schaut er zu Frau Milma. Die Vorleseoma schließt das Buch auf ihrem Schoß und zwinkert ihm zu.