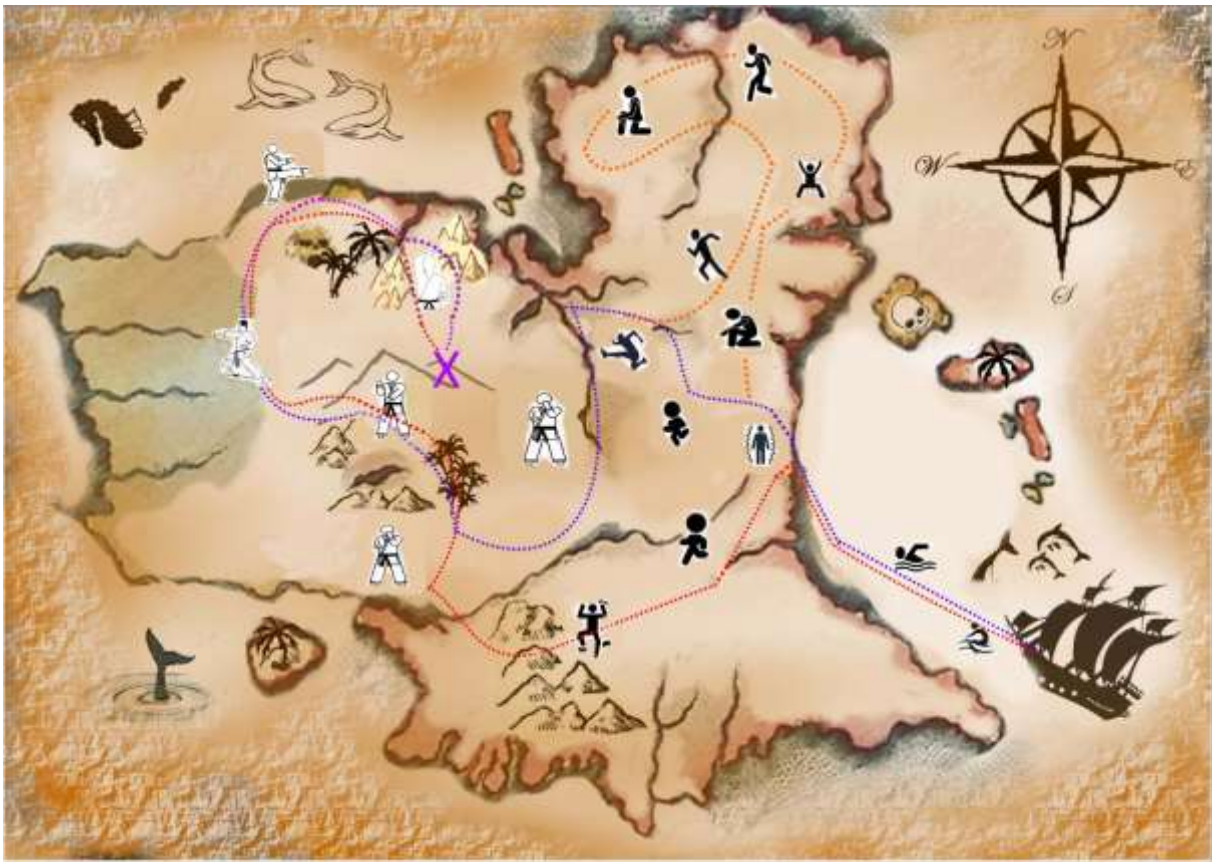


## Die Schatzinsel



Nach einer langen, stürmischen Schifffahrt bist Du nun endlich an deinem Ziel angekommen. Die Insel „Tangalula“ liegt vor Dir. Von weiter Ferne sind bereits Bäume und Berge zuerkennen. Du bist gespannt, was Dich auf der Insel erwartet. Angeblich soll es ein Schatz auf der Insel geben. Irgendwo zwischen Bergen und Tälern, zwischen Bäumen oder in der Wüste, Du weißt es nicht.

Das Schiff wird langsamer, der Wind reicht nicht mehr aus, um die Segel zu straffen. Dir bleibt nichts anderes übrig, als das Beiboot zu Wasser zu lassen und damit zum Strand zu rudern.

*Mache Ruderbewegungen mit den Armen und zähle langsam bis 10.*

Du kommst schnell vorwärts, Dein Blick ist auf den näher kommenden Strand gerichtet, so merkst Du nicht, dass neben Deinem Boot eine große, schwarze Flosse aus dem Wasser auftaucht. Ein junger Orca hat Dich entdeckt und will nun mit Dir spielen. Doch leider bringt sein Spiel das kleine Boot zum Kentern und Du landest im Wasser. So was Blödes aber auch. Das letzte Stück wirst Du schwimmen müssen.

*Mache Schwimmbewegungen und zähle bis 10.*

Der Sand knirscht unter Deinen Füßen, als Du den Strand erreichst. Das Wasser hängt schwer in Deinen Kleider. Alles ist nass. So kannst Du Dich unmöglich auf die Suche nach dem Schatz machen. Zuerst müssen Deine Kleider und Du trocknen.

*Schüttle Dich kräftig vom Kopf bis zu den Zehen und zähle dabei bis 10.*

Du schaust Dich um und erblickst drei Wege, die weg vom Strand führen. Der erste Weg scheint in die Berge zu führen.

Der zweite Weg führt gerade aus, über die Dünen am Ende des Strandes.

Der dritte Weg biegt gleich rechts von Dir in einen nahen Wald ein.

*Entscheide Dich für einen Weg*

*A) Berge*

*B) Dünen am Strand*

*c) Waldweg*

*(Entsprechend A/B/C weiterlesen)*

(Entscheidung A – Die Berge)

Du entscheidest Dich also für den Weg, der durch die Berge führt.

Oje. Der Sand ist zu heiß an Deinen Füßen. Schnell musst Du von dem heißen Sand runter. Die Füße schnell abwechselnd hoch hebend läufst Du den Bergen entgegen.

*Skippings- auf der Stelle die Knie abwechselnd hoch ziehen und bis 20 zählen.*

Die Fußsohlen fühlen sich immer noch heiß an und Du schwitzt nun doch ganz schön, als Du die Berge erreichst. So hoch haben die Berge vom Schiff aus nicht ausgehen. Also heißt es nun nicht lange ausruhen, sondern klettern. Über den heißen Strand möchtest Du wirklich nicht zurück.

*Mache auf der Stelle Kletterbewegungen. Hebe abwechselnd ein Bein und den entgegengesetzten Arm. Zähle bis 20.*

Du hast die Berge erklommen und kommst auf einen Weg, der sacht auf eine Grasdünenebene führt.

(Weiter lesen nach Absatz B und C)

(Entscheidung B – die Dünen)

Da die Berge vom Schiff aus schon sehr hoch und steil ausgesehen haben, entscheidest Du Dich den Weg über die Sanddünen zu nehmen. Er scheint Dir der leichteste der Wege zu sein.

Aber oje. Du sackst bei jedem Schritt tief in den Sand ein, der bei jedem Schritt sofort nach gibt. Du hast Mühe Deine Füße und Beine aus dem Sand zu ziehen.

*Anfersen auf der Stelle. Ziehe die Fersen abwechselnd zum Po. Mache die Bewegungen extra langsam und zähle bis 20.*

Endlich sind die Dünen erreicht. Aber direkt auf die Dünen kannst Du nicht. Dich hindern große Gräben daran, Deinen Weg einfach fortzusetzen. Dir bleibt nichts anderes übrig, als über die Gräben zu springen, denn in den Gräben ist schmutziges Wasser und Du hast auch schon die ein oder andere Schnappschildkröte gesehen. Die sind gefährlich, das ist ja bekannt.

*10 große Sprünge und Ausfallschritte, um über die Gräben zu kommen.*

(Weiter lesen nach Absatz C)

(Entscheidung C- der Wald)

Da Du weder den Weg durch die Berge noch den Weg durch die Dünen nehmen magst, hast du Dich für den Weg, der durch den Wald führt, entschieden.

Doch nach einigen wenigen Metern schlagen Dir dicke Dornen in das Gesicht.

Gerade, als Du überlegst, ob Du nicht umkehren sollst, hörst Du lautes Knurren und Gebrüll vom Strand her. Nein, da möchtest Du nicht mehr hin. Du musst durch die Dornen. Das Gestrüpp wird immer dichter und dorniger, um noch normal laufen zu können. Du musst wohl auf die Knie und unter den Dornen hindurch kriechen.

*Hockgang – Entengang auf der Stelle laufen und dabei langsam bis 20 zählen.*

Der Weg wird lichter, breiter und endlich geben die Dornen den Weg frei. Ein Schild taucht am Wegrand auf. Darauf wird wohl vor irgendetwas gewarnt,

aber da Du die Sprache nicht kennst und auch nicht lesen kannst gehst Du einfach weiter. Gerade als Du überlegst, was die Krebse auf dem Schild wohl bedeuten könnten, kneift Dich was in die nackigen Füße. Krebse, sehr große Krebse, versuchen Dich in die Füße zu zwicken. Dem kannst Du nur entkommen, wenn Du immer wieder ganz schnell, ganz hoch springst.

*20x mit beiden Füßen gleichzeitig ganz hoch springen und in die Hocke gehen.*

Kaum hast Du es geschafft und wieder festen Boden unter den Füßen, hörst Du hinter Dir das nächste Problem. Die Tiere vom Strand haben Deine Fährte aufgenommen und sind nun hinter Dir her. Du läufst, so schnell Du kannst, um den Tieren zu entkommen.

*Auf der Stelle schnell laufen und bis 30 zählen.*

Zum Glück für Dich scheinen die Tiere nun doch nicht ganz so hungrig zu sein und verfolgen Dich erstmal nicht mehr.

Der Weg wird uneben und führt auf einen schmalen Pfad durch eine kleine schmale Schlucht mit Felsen, Flüssen und tiefen Felsspalten.

Immer wieder musst Du tiefe, lange Schritte machen, damit Du Dir nicht den Kopf stößt oder in eine Felsspalte fällst.

*Mache 10 tiefe Ausfallschritte nach vorne und setze dabei fast dein Knie auf den Boden auf.*

Leider hast Du keine Zeit, den Ausblick auf die Dünen des Strandes zu genießen. Die Tiere haben doch ihren Appetit auf Dich entdeckt. Sie sind wieder hinter Dir her.

*Lauf, so schnell Du kannst auf der Stelle und zähle bis 20.*

Endlich sind die Dünen erreicht. Aber direkt auf die Dünen kannst Du nicht. Dich hindern große Gräben daran, Deinen Weg einfach fortzusetzen. Dir bleibt nichts anderes übrig, als über die Gräben zu springen, denn in den Gräben ist schmutziges Wasser und Du hast auch schon die ein oder andere Schnappschildkröte gesehen. Die sind gefährlich, das ist ja bekannt.

*10 große Sprünge und Ausfallschritte, um über die Gräben zu kommen.*

(Weiter für alle drei Wege)

Die Dünen sind weich und warm und laden zu einer kleinen Pause ein. Die Wolken am Himmel ziehen vorbei. Du nutzt die Pause und trinkst einen großen Schluck aus Deiner Wasserflasche. In der ferne siehst Du die Luft vor Hitze flackern. Es sieht so aus, als würden Berge auf Dich zu kommen. Erst denkst Du, dass Du Dir das nur einbildest, doch im letzten Moment merkst Du das es keine Berge, sondern Kamele sind. Ein kleiner Mann kommt zwischen den Tieren auf Dich zu gewankt. Er sieht müde aus und Du fragst ihn, ob Du ihm helfen kannst.

„Ich habe so Durst, aber mein Wasser ist leer und ich komme gerade durch die Wüste“

Du beschließt ihm Deine zweite Flasche mit Wasser zu geben. Du hast genug und benötigst sie nicht unbedingt. Dankbar erzählt er Dir tolle Geschichten um einen Schatz auf der Insel. Er erklärt Dir den besten Weg durch die Wüste.

Also machst Du Dich auf den Weg und denkst über den Schatz nach. Was wird der Schatz sein?

Eine Warnung hat der kleine Mann Dir noch auf den Weg mitgegeben.

„Hüte Dich vor bösen Menschen. Sie fragen, ob Du sie begleiten willst. Aber sie sind nicht gut, geh nicht mit ihnen mit. Sie werden wütend und böse werden. Sie versuchen Dich am Kragen zu packen und mitzunehmen. Hüte Dich vor böse Menschen“.

Tief in Gedanken versunken durchquerst Du die Wüste und kurz vor einer wunderschönen, grünen Oase in der flimmernden Sonne, kommen lachende Menschen auf Dich zu. Sie grüßen freundlich, winken Dir zu. Du grüßt kurz zurück und möchtest Deinen Weg weiter gehen. Doch sie rufen Dir zu, Du sollst doch bitte mal warten.

„Wir haben hier süßes Obst und Kekse, komm wir zeigen es Dir. Im Schatten haben wir kühle Getränke.“

Dir fallen die Warnungen des kleinen Mannes ein und Du lehnt ihr Angebot ab.

Das Lächeln auf ihren Gesichtern verschwindet. Sie versuchen Dich am Kragen zu packen, doch Du bist vorbereitet:

*10x Soto ude Uke – Block von außen nach innen*



Du hast es geschafft, sie lassen von Dir ab. Sie schauen Dir noch böse hinterher und verschwinden um die nächste Ecke. Du bist Dir aber nicht sicher, ob Du sie ganz los geworden bist. Du gehst doch nicht mit fremden Menschen mit, auch wenn Sie Dir Süßigkeiten und Geschenke versprechen.

Schnell gehst Du weiter auf Deinen Weg. Die Straße wird wieder enger. Es sind viele Menschen auf dem Weg. Einige versuchen Dir Dein Wasser und Deine Tasche zu stehlen. Sie versuchen Dir in Deine Jacke zu greifen.

*10x Uchi ude uke – Block von innen nach außen*



Du drückst ihre Hände weg und beeilst dich schnell die Straße hinter Dir zu lassen. Der Weg teilt sich, aber dieses Mal nimmst du den richtigen Weg. Die großen Berge rechts nicht beachtend, kommst Du schnell und gut voran.

Doch da, die Menschen von der Oase haben Dich wieder gefunden. Sie sind nun nicht mehr nett und freundlich und so musst Du Dir den Weg frei machen.

*10x Oi Zuki – gerader Fauststoß*



So vertreibst Du sie zum zweiten Mal. Hoffentlich hast Du nun Ruhe vor ihnen.

Langsam senkt sich die Dunkelheit auf die Insel Tangelula und Du möchtest jetzt endlich an Dein Ziel kommen. Doch noch ist weit und breit kein Schatz in Sicht. Alte bäume mit morschen, dicke Äste ragen seitlich in den Weg. Die Äste sind mit dicken Dornen besetzt und Du bist Dir auch nicht sicher, ob da nicht eine giftige Schlange auf Dich wartet. So beschließt Du die Äste aus den Weg zu treten.

*10x Mae geri – gerader Vorwärtsfußtritt*



Es wird immer dunkler. Ausgerechnet jetzt führt der Weg durch eine schmale Felsenschlucht. Bergziegen sitzen auf den Felsvorsprüngen über Dir. Wenn sie munter von Felsen zu Felsen springen fallen Steinbrocken nach unten.

Du musst Dein Gesicht und Deinen Kopf schützen, um unbeschadet durch die Schlucht zu kommen.

*10x Age ude Uke – nach oben führender Block*



Du beeilst Dich und trittst erleichtert aus der Schlucht.

Da ein schwaches Licht leuchtet in der Dunkelheit. Zielstrebig steuerst Du auf das schwache Licht zu. Eine kleine, schäbige Herberge mit beleuchteten Fenstern taucht in der Nacht vor Dir auf. Ein Duft von warmer Schokolade steigt Dir in die Nase. Du klopfst und trittst ein. Eine nette Frau fragt, ob sie Dir helfen kann. Du bittest um eine Schokolade und ein Lager für die Nacht. Beides bekommst Du. Sie bittet Dich von Deinem Abenteuer zu erzählen. Sie ist alleine und freut sich über die Abwechslung.

Du bemerkst, dass ihr die Hausarbeit schwer fällt, also beschließt Du ihr zu helfen.

Du hebst die schweren Töpfe, in denen sie die Schokolade gekocht hatte auf die Regale hoch.

*Auf die Zehenspitzen stellen und die Arme ganz nach oben strecken.*

Die Betten für die Nacht beziehst Du mit ihr neu. Sie kann es nicht mehr alleine.

*Die Arme weit auseinander strecken und kurz halten.*

Auch das Melken der einzigen Kuh übernimmst du gern. Dies dauert etwas, die Kuh ist auch schon alt und gibt nicht mehr so viel Milch auf einmal.

*Kiba dachi – tiefer Reiterstand. Stellung halten und mit den Händen „Melkbewegungen“ machen. Bis 20 zählen.*

Du bist so müde, den Schatz hast Du schon fast vergessen. Da kommt die alte Frau und gibt Dir eine kleine Kiste.

„Das ist für Dich. Du bist mutig und hilfsbereit. Du hast es Dir wirklich verdient“

In der Kiste ist der tollste Schatz, den Du Dir vorstellen kannst.

(Süßigkeiten, kleines Spielzeug, das Buch, das schon lange auf der Wunschliste steht oder irgendwas tolles gebasteltes oder ein Brief, Eintrittskarte.... Das bleibt Euer Geheimnis)