

Barneunderholdning

Se hva som skjer om bord.
Lokasjoner finner du i programmet om bord.



08.00 - 09.30

MATROSKLUBBEN SIER GOD MORGEN

Kom og si god morgen til matrosene i Matrosklubben.



15.30 - 17.00

MATROSKLUBBEN

Bli med og lek i Matrosklubben – her kan du løse morsomme matrosoppgaver.

Kom inn og lag en tegning til tegnekonkurransen kl. 15.30 - 17.00

16.45

SKATTEJAKT: DET STORE MATROSOPPDRAGET

Varm opp til skattejakten sammen med matrosagentene, og følg ledetrådene rundt på skipet.

Skattejakten er for alle - både landkrabber, matroser og foreldrene deres.



18.30

MØT JACK THE PIRATE

Jack eller en av vennene hans kommer på besøk i restaurantene. Kom å gi dem en high five!



19.30

PREMIEUTDELING

Her deler vi ut premier til vinnerne av skattejakten og tegnekonkurransen.



20.00

HESTEVEDDELØP

Kom og hei frem din favoritthest! Hvem vinner? Spillet passer for både barn og voksne.



Det tas forbehold om endringer i programmet.



Children's Entertainment

Find the locations in the onboard programme.



08.00 - 09.30

LITTLE SAILOR'S CLUB SAYS GOOD MORNING

Come down and say good morning to the sailor agents.

15.30 - 17.00

LITTLE SAILOR'S CLUB

Come and play and solve fun sailor tasks.

Meet the ship's friendly sailor agents who are ready to show you how to become a true sailor.

Create a drawing for the competition from 15.30 - 17.00



16.45

TREASURE HUNT: THE GREAT SAILOR MISSION

Warm up for the treasure hunt with the sailor agents and follow the clues around the entire ship.

This treasure hunt is for everyone - both landlubbers, sailors, and their parents.



18.30

MEET JACK THE PIRATE

Jack or one of his friends will be goofing around in the restaurants.

Come and give a big hug or a high-five.



19.30

PRIZE CEREMONY

We will find the winners of the treasure hunt and the drawing competition.

Maybe it is you?



20.00

HORSE RACING

Cheer for your favourite horse in this fun family game.

This activity is fun for both young and old sailors!



Please note that there may be changes to the programme.

