

Missionsbriefing – Tag 1: Der Missionsplan

Für Erwachsene · 30 Minuten gemeinsame Zeit · Vorbereitung etwa 2 Minuten

Vorlesen (2 Minuten)

Willkommen in der Missionszentrale, Commander!

Es ist ein großer Raum voller Bildschirme, Knöpfe und Lämpchen, und durch die hohen Fenster scheint die Sonne auf einen riesigen Tisch mit Landkarten. Pip, die Navigator-Eule, sitzt auf dem Tisch, rückt ihre Kompass-Brille zurecht und schaut den Commander feierlich an. „Heute beginnt etwas ganz Großes“, ruft sie. „Wir bauen eine Kolonie auf dem Mars – ein Zuhause für Menschen auf einem anderen Planeten! Mit Häusern, einem Gewächshaus und einer eigenen Flagge.“

Rudi, der kleine orangefarbene Rover, blinkt mit seinen blauen Kameraaugen. „Piep! Mars! Gibt es da Steine?“ – „Jede Menge rote Steine“, lacht Pip. „Mehr, als du jemals sammeln kannst.“ Rudi dreht vor Freude eine kleine Runde um den Tisch.

Da stürmt Astronautin Luna herein, die Haare wild, ein Schnürsenkel offen. „Hallo Commander! Ich bin startbereit! Ich hab nur ... ähm ... meinen Helm verlegt. Und meine Handschuhe. Und meine Taschenlampe. Und ...“ Sie schaut sich um. „Irgendwo hier muss alles sein.“

Pip seufzt: „Luna vergisst immer etwas. Gut, dass wir dich haben, Commander! Du hast die schärfsten Augen und das beste Gedächtnis der ganzen Mission.“ „Piep! Fahren wir jetzt los?“, fragt Rudi und rollt schon zur Tür. – „Nicht so schnell, Rudi! Eine Marskolonie baut man nicht an einem Tag. Erst brauchen wir einen Plan. Und ein Abzeichen, damit jeder weiß, wer zu unserem Team gehört.“ Pip tippt mit dem Flügel auf den Tisch. „Commander, dein erster Auftrag wartet.“

Pips Wissensfunke: „Der Mars ist rot, weil sein Staub ein bisschen rostig ist – wie ein altes Fahrrad, das lange im Regen stand.“

Material

- Buntstifte
- Ein leeres Blatt Papier – zum Abdecken beim Merkspiel
- Freie Bodenfläche, etwa 1 m² – für das Stopp-Spiel; im Sitzen geht es auch

So läuft der Abend

Spiel 1: Lunas verlegte Sachen (5 Min · Genau hinschauen)

Das Kind zeigt auf jede Sache oder kreist sie ein. Jede Sache ist genau einmal versteckt. Lösung nur verraten, wenn Hilfe gewünscht ist.

Leichter: Nur Helm, Handschuh und Brotdose suchen.

Schwerer: Zusätzlich Rudis 3 versteckte rote Steine finden.

Spiel 2: Das Missionsabzeichen (5 Min · Merken)

Das Kind schaut etwa 20 Sekunden auf das obere Abzeichen. Dann mit dem Blatt abdecken und fragen „Welches ist unser Abzeichen?“. Runde 2 – das Kind malt die drei Symbole aus dem Gedächtnis ins leere Abzeichen.

Leichter: Nur zwei Symbole merken (Rakete und Stern).

Spiel 3: Countdown-Freeze (5 Min · Stopp-Kontrolle)

Langsam von 10 bis 0 zählen, das Kind macht Raketen-Bewegungen (Hocke, Arme langsam hoch). Irgendwann „Halt! Funkstörung!“ rufen – das Kind friert ein, bis „Weiter!“ kommt. Bei 0 hebt die Rakete in Zeitlupe ab. Drei Runden, in Runde 3 friert auch der Erwachsene ein. Wackeln ist erlaubt.

Im Sitzen: Nur mit den Armen spielen.

Spiel 4: Unsere Kolonie-Skizze (5 Min · Malen und Feinmotorik)

Offene Aufgabe ohne Musterlösung. Fragen wie „Wo schläft die Crew? Wo wachsen Pflanzen?“ helfen beim Start.

Leichter: Nur ein Haus auf den Mars malen.

Logbuch und Gute-Nacht-Funkspruch (3 Minuten)

Das Kind malt ins Logbuch: „Das Beste heute war ...“ Dann leise vorlesen:

„Hier spricht Pip an Commander [Name]. Der Missionsplan ist fertig. Luna hat ihren Helm wiedergefunden – dank dir! Rudi schläft schon und träumt von roten Steinen. Morgen bauen wir ihn zusammen. Funkspruch Ende. Gute Nacht!“

Zum Schluss 5 Minuten gemeinsam aufräumen.

Gut zu wissen

- Alles vorlesen; das Kind muss nicht lesen.
- Lösungen nur verraten, wenn das Kind Hilfe möchte.
- Mitmachen zählt, nicht Gewinnen.
- Wer müde ist, überspringt ein Spiel.



Für Erwachsene: Zuerst die Geschichte aus dem Missionsbriefing vorlesen (2 Minuten). Danach geht es mit Spiel 1 los.



Für Erwachsene: Das Kind sucht die 5 Sachen aus der Leiste rechts und zeigt darauf oder kreist sie ein. Jede Sache ist genau einmal versteckt. Lösungen hinten im Heft.

2

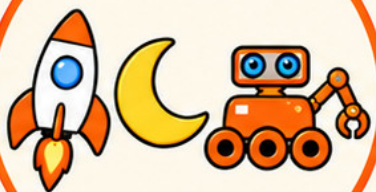
DAS MISSIONSABZEICHEN

Schau genau hin. Dann wird es zugedeckt!

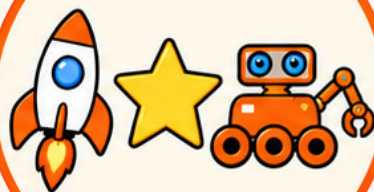
5
Minuten



Welches ist unser Abzeichen?



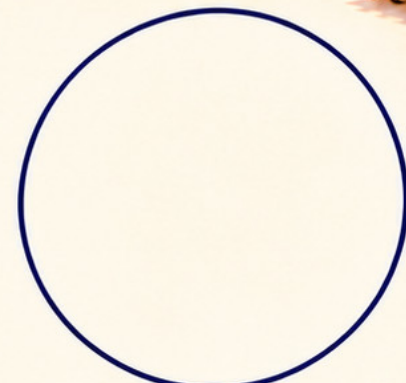
A



B



C



Male es aus dem Kopf!

Für Erwachsene: Kind 20 Sekunden auf das obere Abzeichen schauen lassen, dann mit einem Blatt abdecken. Welches unten ist gleich? Danach das Abzeichen aus dem Kopf malen.

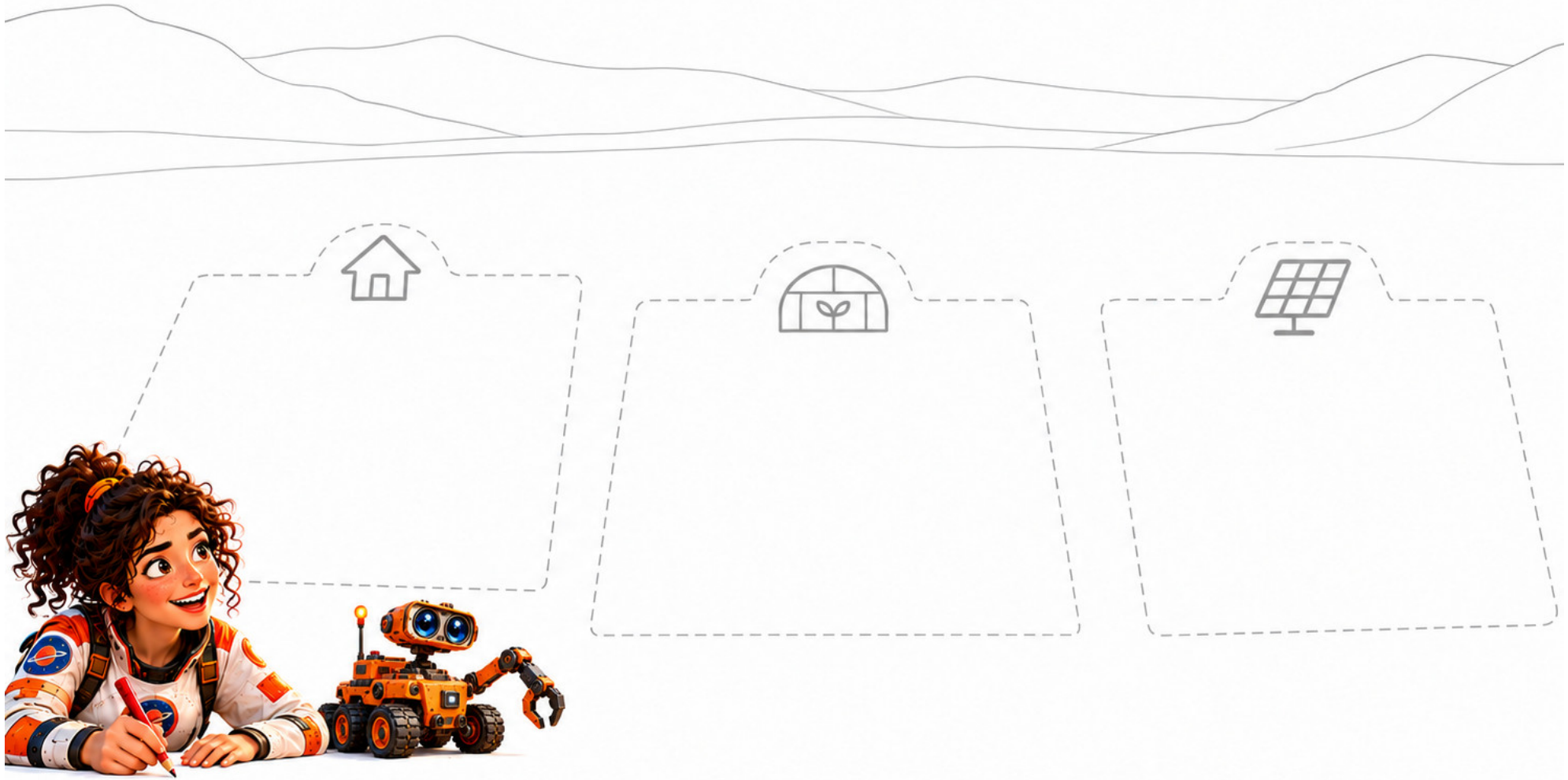


Für Erwachsene: Langsam von 10 bis 0 zählen, das Kind bewegt sich wie eine Rakete. Bei „Halt! Funkstörung!“ friert es ein, bei „Weiter!“ geht es weiter. 3 Runden.

4 UNSERE KOLONIE-SKIZZE

Luna hat es vergessen. Male die Kolonie für sie!

5 Minuten



Für Erwachsene: Freies Malen ohne richtig oder falsch. Fragen helfen beim Start: Wo schläft die Crew? Wo wachsen die Pflanzen? Wo kommt der Strom her?



Gute-Nacht-Funkspruch vorlesen: „Hier spricht Pip an Commander [Name]. Der Missionsplan ist fertig. Luna hat ihren Helm wiedergefunden – dank dir! Rudi schläft schon und träumt von roten Steinen. Morgen bauen wir ihn zusammen. Funkspruch Ende. Gute Nacht!“

Lösungen – Tag 1

Für Erwachsene – bitte erst verraten, wenn das Kind Hilfe möchte.

Spiel 1: Lunas verlegte Sachen

Helm: oben links auf dem obersten Regalbrett, halb hinter Pflanzenblättern;
Handschuh: unten links auf dem Boden unter dem Tisch, neben dem vorderen
Tischbein; Taschenlampe: in Rudis ausgestrecktem Greifarm; Funkgerät: auf der
Arbeitsplatte rechts neben dem großen Mars-Bildschirm; Brotdose: auf der blauen
Sitzfläche des Stuhls rechts unten; Roter Stein: 1 im Regal links neben dem kleinen
Globus · 2 auf dem Boden unter dem Tisch rechts vom Handschuh · 3 auf dem Boden
unter der Stuhlsitzfläche

Spiel 2: Das Missionsabzeichen

Abzeichen B

Spiel 3: Countdown-Freeze

Offene Aufgabe – hier gibt es kein richtig oder falsch.

Spiel 4: Unsere Kolonie-Skizze

Offene Aufgabe – hier gibt es kein richtig oder falsch.