SPIELENACHMITTAG: "REISE INS WELTALL"

Ort: drinnen

Zeit: 1 Stunde

Alter: 9-12

Spieler: -15

Vorgeschichte:

Wir befinden uns im Jahre 2100. Endlich hat es ein Erfinder geschafft, ein Raumschiff mit 100-facher Lichtgeschwindigkeit zu konstruieren. 100 mal schneller als das Licht kann dieses Objekt fliegen.

Zum ersten Mal in der ganzen Weltgeschichte ist es möglich, Menschen auf die Planeten unseres Sonnensystems zu schicken. Zwei Expeditionen wollen alle 9 Planeten erkunden. Eine kommt aus Amerika, die andere aus Europa. Wer wird als erstes wieder auf der Erde zurück sein, um den Wissenschaftlern die neuesten Forschungsergebnisse mitzuteilen?

Jetzt geht`s los:

Planet	Story	Spiel	Material
Merkur	Der Merkur ist am	<u>Wettrinken:</u> Einer aus	2 gleichgroße
	nähesten an der Sonne.	jeder Gruppe bekommt	Becher,
	Dort kann es bis zu 300	einen Becher mit Wasser	frisches
	Grad heiß werden. Klar,	(Tee, oder was ihr sonst	Wasser
	unsere Astonauten haben	da habt). Wer hat ihn	
	Schutzanzüge an, aber	schneller ausgetrunken?	
Ta de la casa de la ca	trotzdem müssen sie viel		
	trinken.		
Venus	Die Venus ist von einem	<u>Teamkenntnis:</u> Einer aus	1 Tuch,
	geheimnisvollen Nebel	der Astronautengruppe	1 Stopuhr
	umgeben. Der	Europa muss blind seine	
	Weltraumnebel ist so	Mitastronauten an den	
	dicht, dass die	Händen erkennen. Die	
	Astronauten nichts mehr	Zeit wird gestoppt. Dann	
	sehen können. Trotzdem	sind die amerikanischen	
	landen sie auf der Venus.	Astronauten an der	
	Sie finden sich dort nur	Reihe. Welches	
	schlecht zurecht. Es ist	Astronautenteam	
	wichtig, dass sie	erkennt sich im Nebel	
	zusammenbleiben.	besser?	

Mars	Als die Raumschiffe auf	Suchspiel: 15	15 Din A 6
	dem Mars gelandet sind,	Benzinflaschen sind im	Papiere mit
	erhalten sie einen	Raum versteckt. Welches	gezeichneten
	Funkspruch von der Erde:	Team findet die	Benzin-
	"Suchen sie sofort	meisten?	flaschen
	Benzinreserven, sonst		
	können sie die Expedition		
	nicht fortsetzen. Wir		
	haben ausgerechnet, dass		
	sie es nicht mehr bis zur		
	Erde schaffen werden."		
Jupiter	Je größer der Planet ist,	Staffel: Wettkrabbeln	1 Ball
	desto größer ist die	mit einem Ball im Genick	1 Stopuhr
	Anziehungskraft. Da der	auf Zeit.	
	Jupiter der größte Planet		
	ist, ist die		
	Anziehungskraft sehr		
	stark. Als ein Astronaut		
	aus der Raumfähre		
	aussteigt, wird er zu		
	Boden gezogen. Er kann		
	fast nicht mehr		
	aufstehen.		
Saturn	Auf dem Saturn ist es viel	Schokoladenessen: Es	1 eigepackte
	kälter als auf der Erde.	wird reihum gewürfelt.	Schokolade,
	Die Astronauten wärmen	Wer eine 6 bekommt,	1 Messer,
	sich im Raumschiff und	zieht sich Mütze, Schal	1 Gabel,
	ziehen sich dick an. Sie	und Handschuhe an und	1 Schal,
	bekommen Lust auf	versucht mit Messer und	1 Mütze,
	Schokolade	Gabel die Schokolade	1 Paar
		auszupacken und zu	Handschuhe
		essen. Bei der nächsten	
		6 ist der Nächste dran.	
		(Kein Siegerteam,	
		sondern gemeinsame	
		Stärkung!)	
Uranus	Auf dem Uranus	Geräuscheraten: Je ein	
	angekommen, hören	Freiwilliger aus jeder	
	unsere Astronauten	Gruppe bekommt von	
	komische Geräusche. Sind	dem Spielleiter das	
	es Außerirdische?	gleiche Wort gesagt, z.B.	

		Reifen guitschen,	
		•	
		Raketenstart, Mäuse	
		piepsen,	
		Jetzt müssen die	
		Freiwilligen vor ihrer	
		Gruppe die Geräusche	
		vormachen. Die Gruppe,	
		die zuerst das richtige	
17		Geräusch	
		herausbekommt, ist	
		Sieger.	
Neptun	Als die Astronauten das	<u>Puzzle:</u> Welches Team	für jedes
	Raumschiff verlassen,	legt als erstes ein Puzzel	Team 2-3
	bekommen sie einen	richtig zusammen?	alte
	Schrecken. Eine Explosion		Postkarten
	erschüttert den Planeten.		zerschneiden
Pluto	Bald werden die	Wissen und	2 Stifte,
	Astronauten auf die Erde	Schnelligkeit: Welches	2 Blatt
	zurückkehren. Sie	Astronautenteam	Papier
	erinnern sich nochmal an	schafft es schneller alle	-
	jeden Planeten, den sie	9 Planeten unseres	
	besucht haben. Ob sie	Sonnensystems	
	noch alle	aufzuschreiben? Die	
	zusammenbekommen?	Reihenfolge ist egal.	

Für jedes gewonnene Spiel auf einem Planeten bekommt das jeweilige Astronautenteam einen Punkt (Punktewertung sichtbar auf einem Plakat machen). Das Team mit den meisten Punkten kehrt zuerst wieder auf die Erde zurück und kann den Wissenschafftlern die neuesten Forschungsergebnisse liefern.

VIEL SPASS!