

Autor  
**POVILAS  
BIMBIRAS**

Illustriert  
**GEDIMINAS  
AKELAITIS**

### Spielinhalt:

- 6 Astronauten
- Spielbrett
- 6 Planetenkarten  
(6 Englisch, 6 Deutsche)
- Anleitung

Familienspiel  
**Ab 6 Jahren**  
**1–6 Spieler**

# WIE ERREICHEN WIR DEN TRAUM- PLANETEN?



Die Bewegungsrichtung  
für empfangene Punkte



Hier ist das Ziel des Spiels:  
der Traum-Planet

So legen die Planetenkarten auf ihre Plätze auf dem Spielbrett:



## Spielablauf

1. Planetenkarten erstellen: Die Karten für HERAUSFORDERUNG, PFLICHTEN, VERSUCHUNGEN und TRÄUME werden vorbereitet. Gemeinsam mit ihren Kindern erarbeiten und schreiben Eltern Herausforderungen, Pflichten, Versuchungen und Träume auf. Diese werden auf entsprechende Karten geschrieben und je nach Aufwand und Zeitaufwand mit Punkten bewertet (siehe Rückseite dieser Anleitung). Die beschrifteten Planetenkarten werden an ihren Platz auf der Tafel gesteckt. Karten können jederzeit neu aufgeladen werden.
2. Spielbrett aufhängen: Das Spielbrett sollte an einem gut sichtbaren Ort aufgehängt werden, beispielsweise am Kühlschrank oder an der Wand.
3. Astronaut auswählen: Das Kind wählt einen Astronauten aus, mit dem es reisen möchte, und befestigt ihn neben dem START auf dem Spielbrett.
4. Spielmechanik: HERAUSFORDERUNGEN werden vom Kind freiwillig ausgeführt. PFLICHTEN sind obligatorisch. Versuchen Sie, VERSUCHUNGEN zu vermeiden. So reisen Sie Ihrem TRAUM entgegen.
5. Punktevergabe: Das Kind erhält Punkte für die Erfüllung der Pflichten und optionalen Herausforderungen, was den Astronauten weiterbringt.
6. Punkteabzug: Bei Nichterfüllung der Aufgaben oder bei Versuchungen werden Punkte abgezogen, und der Astronaut geht zurück.

## Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, das Kind dazu zu ermutigen, TRÄUME aus eigener Kraft zu verfolgen.

## Hinweise und Tipps

1. Kreativität bei Aufgaben: Seien Sie bei der Gestaltung der Herausforderungen und Aufgaben kreativ; sie können in Art, Komplexität und Umfang variieren.
2. Anpassung an das Kind: Berücksichtigen Sie bei der Wahl von Herausforderungen und Aufgaben das Alter, die Interessen, Fähigkeiten und anderen Eigenschaften des Kindes.
3. Kartenaktualisierung: Karten können bei Bedarf jederzeit aktualisiert werden. Eine größere Vielfalt an Aufgaben bietet dem Kind mehr Auswahl und Lernmöglichkeiten.
4. Motivation durch Punkte: Die richtige Anzahl von Punkten kann ein großer Motivator sein, Herausforderungen zu meistern oder Aufgaben zu erfüllen, oder ein wirksames Mittel, um schädliche Versuchungen zu vermeiden.
5. Mehrere Kinder: Wenn mehr als ein Kind beteiligt ist, können die Karten für alle Kinder gleich sein oder individuell angepasst werden, je nach Fähigkeiten der Kinder (z. B. durch das Schreiben des Namens des Kindes neben die Aufgabe).
6. Punktzahl anpassen: Eltern sollten den Spielverlauf überwachen und, falls nötig, die Anzahl der Punkte anpassen, um das Kind angemessen zu motivieren, Herausforderungen und Pflichten zu erfüllen oder Versuchungen zu vermeiden.
7. Wiederholung von Aufgaben: Die Anzahl der Male, die ein Kind dieselbe Aufgabe ausführen kann, wird von den Eltern bestimmt, wobei die Fähigkeit und Bereitschaft des Kindes berücksichtigt wird, sich in einer bestimmten Aktivität zu verbessern.

# Die Planetenkarten

## Planet PFLICHTEN

Die Karte dieses Planeten wird von den Eltern ausgefüllt und enthält die Pflichten, die sie ihrem Kind übertragen möchten. Diese Pflichten sind obligatorisch und müssen täglich ausgeführt werden. Das Kind sammelt Punkte, wenn die Pflichten erfüllt werden, und verliert Punkte, wenn dies nicht der Fall ist. Ziel ist es, alle zugewiesenen Pflichten zu erfüllen und keine Punkte zu verlieren.

**Beispiel:** Pflicht "Bett machen". Die Eltern beobachten, ob das Bett gemacht wurde. Wenn ja, erhält das Kind die entsprechende Punktzahl (+1), und der Astronaut geht weiter. Wird das Bett nicht gemacht, werden Punkte abgezogen (-2), und der Astronaut geht zurück. Dies wird täglich wiederholt.



## Die drei HERAUSFORDERUNGS-Planeten

Es gibt drei Kategorien für Herausforderungen: HAUSHALTSSARBEITEN, INTELLIGENZ/KREATIVITÄT und SPORT. Die Herausforderungen werden gemeinsam von Eltern und Kind erstellt. Die Karten dieser Planeten werden mit dem Ziel ausgefüllt, die Bereitschaft und Fähigkeit des Kindes zu entwickeln, die Herausforderung zu meistern. Das Kind entscheidet selbst, welche Aufgaben es machen möchte. Die Eltern überwachen den Fortschritt und vergeben Punkte, wenn eine Herausforderung erfüllt wird. Da die Herausforderungen freiwillig sind, werden keine Punkte abgezogen, wenn sie nicht erledigt werden.

**Beispiel:** Kategorie INTELLIGENZ/KREATIVITÄT. Das Kind möchte ein Logikproblem lösen. Die Eltern denken sich ein passendes Problem aus und erklären es. Löst das Kind das Problem, erhält es die entsprechende Punktzahl (+2), andernfalls keine Punkte.



## Planet VERSUCHUNGEN

Die Karte dieses Planeten wird von den Eltern auf Grundlage der schlechten Angewohnheiten ausgefüllt, die ihr Kind ablegen soll. Hier werden Punkte abgezogen, wenn das Kind der Versuchung nachgibt. Ziel ist es, der Versuchung zu widerstehen und keine Punkte zu verlieren.

**Beispiel:** Versuchung "1 zusätzliche Stunde Videospiele". Spielt das Kind 2 Stunden länger als vereinbart Videospiele, verliert es die entsprechende Punktzahl (-4), und der Astronaut zieht zurück.



## Planet TRÄUME

Die Karte für diesen Planeten wird gemeinsam von Eltern und Kind basierend auf den Träumen des Kindes und den Möglichkeiten der Eltern ausgefüllt. Um die Motivation aufrechtzuerhalten, gibt es auf dem Spielbrett Zwischenziele bei 20, 40, 60 und 80 Punkten (diese können je nach Wunsch angepasst werden). Bei Erreichen dieser Meilensteine kann sich das Kind kleinere Träume aussuchen und diese mit seinen Punkten "bezahlen" oder sich größeren Träumen widmen. Die 80-Punkte-Zone ist das Ziel dieser Reise, der Haupttraum des Kindes. Sobald dieser erreicht ist, beginnt das Spiel erneut bei null Punkten.

