

## Worum geht's?

Heute ist es ja sooo langweilig! Nichts los, das Wetter schlecht – die Kinder sind im Haus und sehnen sich nach Abenteuer. Aber ihnen will nichts einfallen. Sie sind in ihrer Langeweile regelrecht gefangen. Plötzlich erscheint FreiGeist. Der ist witzig, kann sich in allerlei Sachen verwandeln und weiß eine ganze Menge.



## Spielmaterial

Ladet euch die Spielfiguren auf [mintmachtag.de](https://mintmachtag.de) herunter, damit sie euch auf dem Poster begleiten, oder nehmt eigene Figuren.

**Eure Aufgabe:** Lenkt das Licht der Sonne oder einer Lampe mit Spiegeln bzw. anderen glatten Gegenständen und lässt Lichtflecken an den Wänden tanzen.  
Voll gut. Mit den vielen Lichtflecken können die Kinder und FreiGeist eine Solarlampe aufladen und finden den Weg durch den dunklen Gang.



Als Entdecker:innen und Erfinder:innen habt ihr erlebt, was alles möglich ist, wenn ihr kreativ werdet und Neues ausprobieret. Ist noch jemandem langweilig? Was erfindet ihr?

Ihr ermöglicht Kindern beim Forschen Spannendes zu lernen und die eigenen Talente zu entdecken. Zeigt das auch nach Außen, z. B. mit einem Fest in eurer Einrichtung anlässlich der MINTmachtag 2024.



Die Kinder und FreiGeist erreichen eine Stadt oben am Berg. Riesige Wolkenkratzer, vom Sturm umtost – da gewittert es ständig! Alle Häuser haben lange Metallstangen. Zum Hochklettern?

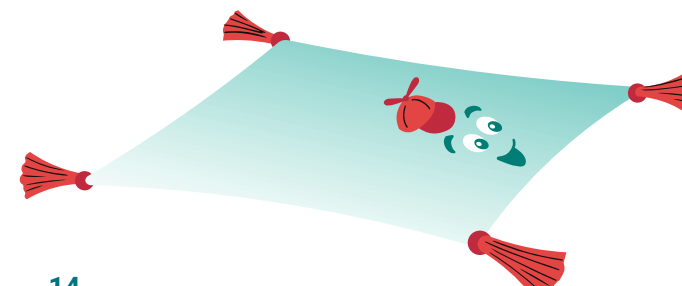
## Rätsel 5: Blitz und Donner



## Rätsel 8: Ab nach Hause

Euer Hilferuf wurde erhört – ein Segelflieger kommt, um die Kinder und FreiGeist nach Hause zu bringen.

**Eure Aufgabe:** Segelt, gleitet und fliegt mit unseren Freund:innen nach Hause. Polstert den Boden mit Matten und stellt euch auf einen Stuhl. Testet Flugapparate wie Regenschirme, Pappen an den Armen oder Flügel aus der Verkleidungskiste. Probiert sie im Sprung und beim schnellen Laufen gegen den Wind aus. Was spürt ihr?



**Eure Aufgabe:** Wisst ihr, was bei Gewitter zu tun ist? Welche Orte sind sicher? Welche nicht?

## Besprecht die wichtigsten Regeln:

- 1) Raus aus dem Wasser! Draußen baden bei Gewitter ist lebensgefährlich!
  - 2) Runter vom Fahrrad, stell es ab!
  - 3) Geh weg von einzeln stehenden Bäumen, auch der Waldrand ist nicht sicher!
  - 4) Im Auto und in Gebäuden bist du sicher.
  - 5) Wenn du nicht mehr rechtzeitig an einen sicheren Ort gelangen kannst, hocke dich in eine Vertiefung, nur die eng beieinanderstehenden Füße dürfen den Boden berühren (Hände umschließen die Knie).
- Warte so, bis das Gewitter vorübergeht.

## Um die Rätsel zu lösen, müsst ihr forschen!

### Eine Übersicht über das benötigte Material:

- Rätsel 1 In der Höhle:** Prickelnadeln (ersatzweise Nähnadel), Papier, Unterlage
- Rätsel 2 Licht im Dunkel:** kleine Handspiegel, andere Dinge mit glatter, spiegelnder Oberfläche, z. B. Suppenkelle, Löffel, CDs, Armbanduhr
- Rätsel 3 Der Weg nach oben:** Papprollen, Luftballons, Schere, leichtes Füllmaterial, z. B. Papierkügelchen, Konfetti
- Rätsel 4 Unwegsames Gelände:** Zeitungspapier, Klebeband
- Rätsel 5 Blitz und Donner:** nichts
- Rätsel 6 Eiskalte Stärkung:** leere Joghurtbecher, Holzstiele, verschiedene Fruchtpürees oder Säfte, Gefrierfach
- Rätsel 7 Auf dem Gipfel:** Taschenlampen, abgedunkelter Raum
- Rätsel 8 Ab nach Hause:** Regenschirme, große Pappen, Flügel aus der Verkleidungskiste, Luftballons, Kleber, Klebeband, ggf. Strick



Tatsache, mitten im Dunkel der Höhle erscheint ein kleiner Lichtfleck. Der muss von außen durch die Sonne hier hereinkommen. Aber außer dem kleinen Fleck bleibt der Rest finster.

## Rätsel 2: Licht im Dunkel

## Rätsel 1: In der Höhle

Das Abenteuer startet! Die Kinder und FreiGeist landen in einer dunklen Höhle. Sie tasten sich an den Wänden entlang und spüren Knubbel unter ihren Fingern. Moment mal, ist da ein System drin? In Brailleschrift – das ist die Schrift, die blinde Menschen benutzen – steht das an der Wand:



4

**Eure Aufgabe:** Stecht das Punktemuster mit einer Prikkelnadel auf Papier durch. Fühlt von der anderen Seite. Vergleicht mit dem Braille-Alphabet. Was steht hier?

SOL! Aber was bedeutet das? SOLang? SOLala? SOLari! Das hat was mit Sonne zu tun. Irgendwo geht's hier zum Licht ...

5

## Rätsel 7: Auf dem Gipfel

Der Gipfel ist erreicht. Der Weg, der die Kinder und FreiGeist bis hierher geführt hat, endet. So langsam haben alle auch etwas Heimweh und möchten gern wieder nach Hause.

**Eure Aufgabe:** Ruft für unsere Freund:innen um Hilfe und funkt einen Notruf! Dafür nehmt ihr eine Taschenlampe. Das internationale Notrufsignal SOS besteht aus neun Zeichen: dreimal kurz, dreimal lang, dreimal kurz. Schaltet eure Lampe im Rhythmus an und aus.



13

**Rätsel 6: Eiskalte Stärkung**

In dieser merkwürdigen Stadt der Blitze wollen unsere Freund:innen nicht bleiben. Sie gehen weiter auf den Felsen. Ganz schön kalt hier oben. Zum Glück haben sie eure tollen Schuhe an! Jetzt erst mal eine Pause. Doch – was ist das? Die mitgebrachte Limo ist ja komplett gefroren!

**Eure Aufgabe:** Macht Regenbogenstiele aus verschiedenen Fruchtpürees oder -säften: die einzelnen Schichten nacheinander einfrieren, Zeit prüfen und den Stiel nicht vergessen! Vielleicht habt ihr auch Lust auf ungewöhnliche Geschmäcke? Eine Schicht Meerrettich oder Senf?



12

GEFÖRDERT VOM



PARTNER

Siemens Stiftung  
Dietmar Hopp Stiftung  
Dieter Schwarz Stiftung

Die Aktionsmaterialien werden im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2024 – Freiheit gefördert.

Illustration / Fotos: Tim Brackmann, Berlin / © Stiftung Kinder forschen



## Rätsel 4: Unwegsames Gelände

Mist, die Schuhe der Kinder sind beim Trampolinsprung irgendwie verloren gegangen. Nur auf Socken durch den unwegsamen Dschungel? Das wird nichts!

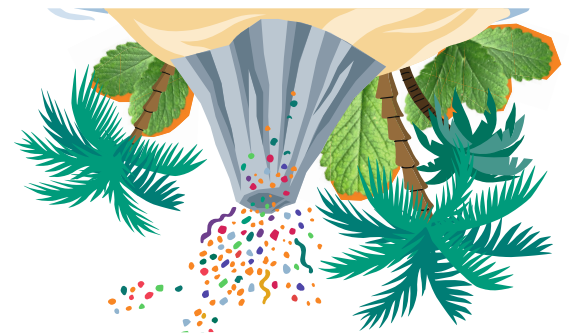
**Eure Aufgabe:** Erfindet mit Zeitungspapier und Klebeband Schuhe für unsere Freund:innen.

9

## Rätsel 3: Der Weg nach oben

Raus aus der Höhle führt der Weg die Kinder und FreiGeist über eine Strickleiter hinüber zur Insel. Die ist aber unbewohnt. Wie kommen sie bloß wieder rüber auf den Weg?

**Eure Aufgabe:** Baut Konfettikanonen und schleudert unsere Freund:innen zurück auf den Weg! Schneidet einen Luftballon oben knapp ab und stülpt den Rest über ein Ende einer Papprolle. Füllt die Rolle mit kleinen Kügelchen, zieht am Luftballon und lasst los! Was für ein super Trampolin! Damit hüpfen die Kinder und FreiGeist wieder rüber auf den Weg.



8

AKTION  
KINDER  
FORSCHEN  
MINTmachtage



Expedition  
Freiheit