



# WER HAT ZUERST ALLE PERLEN EINGESAMMELT?

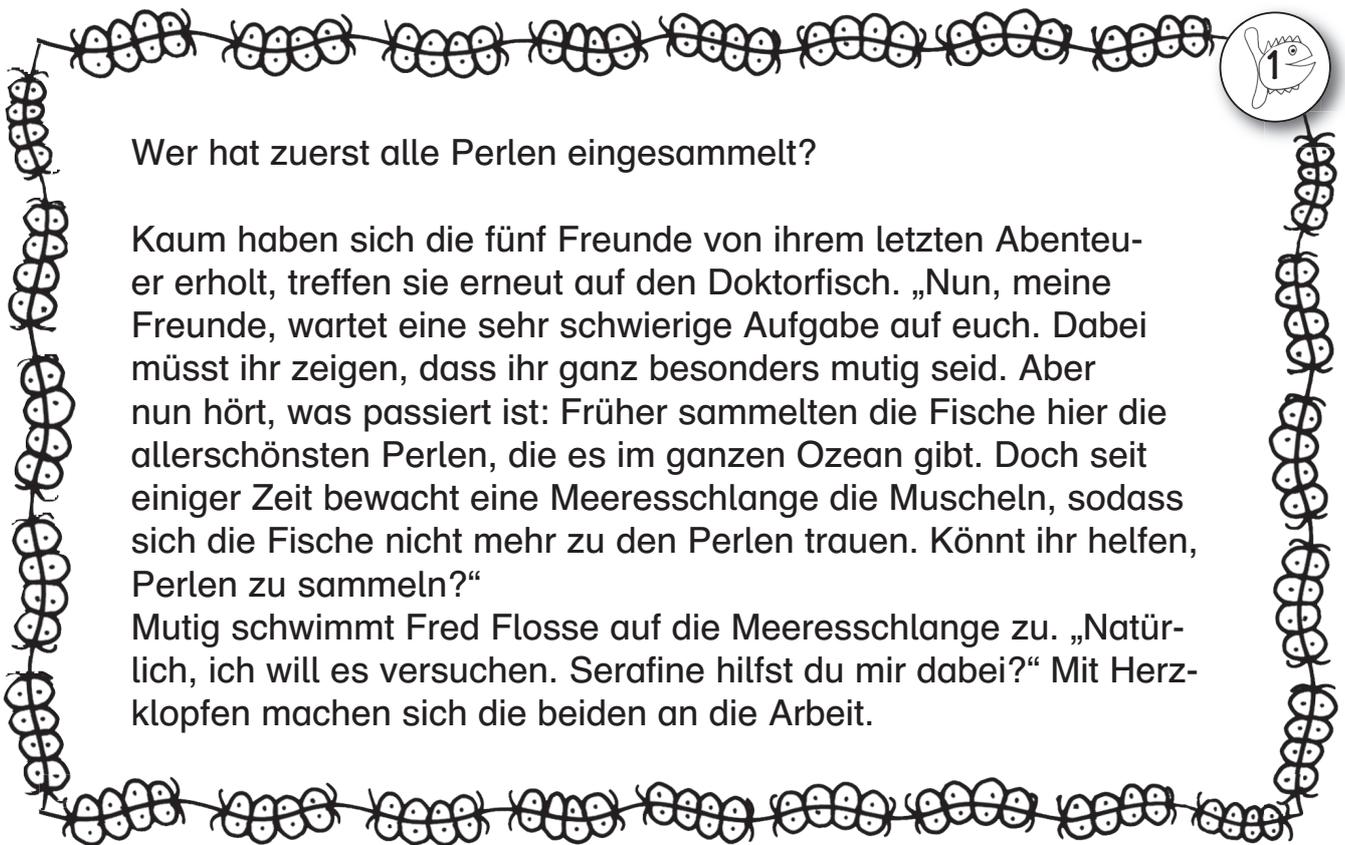
## Trainingsschwerpunkte

Orientierung im Hunderterraum, Zahlenstrahl, Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 100.

## Material und Vorbereitung

Die Spieler wählen einen Spielplan, der von der Lehrkraft mit verschiedenen Zahlenreihen ausgefüllt ist (z. B. 1–20), sechs Muggelsteine, eine Spielfigur und einen Würfel. Beim Füllen der Zahlenreihe wird die kleinste Zahl im Schwanzende eingetragen, die größte Zahl steht im Kopffeld.

## Rahmenerzählung



Wer hat zuerst alle Perlen eingesammelt?

Kaum haben sich die fünf Freunde von ihrem letzten Abenteuer erholt, treffen sie erneut auf den Doktorfisch. „Nun, meine Freunde, wartet eine sehr schwierige Aufgabe auf euch. Dabei müsst ihr zeigen, dass ihr ganz besonders mutig seid. Aber nun hört, was passiert ist: Früher sammelten die Fische hier die allerschönsten Perlen, die es im ganzen Ozean gibt. Doch seit einiger Zeit bewacht eine Meeresschlange die Muscheln, sodass sich die Fische nicht mehr zu den Perlen trauen. Könnt ihr helfen, Perlen zu sammeln?“

Mutig schwimmt Fred Flosse auf die Meeresschlange zu. „Natürlich, ich will es versuchen. Serafine hilfst du mir dabei?“ Mit Herzklopfen machen sich die beiden an die Arbeit.

## Didaktische Erläuterungen und Tipps zur Durchführung

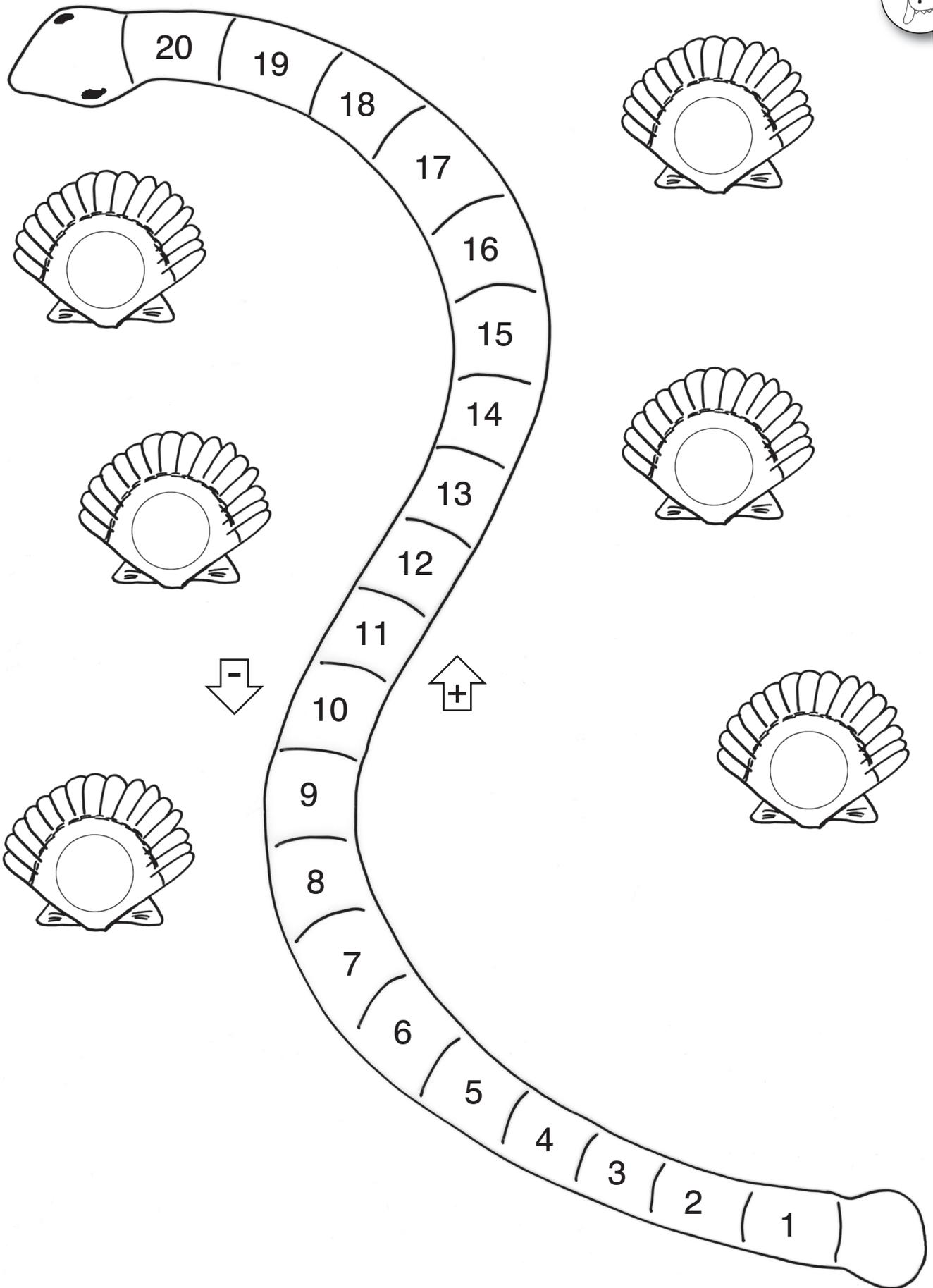
Ein Spiel für zwei Abenteurer, Dauer ca. 10 min.

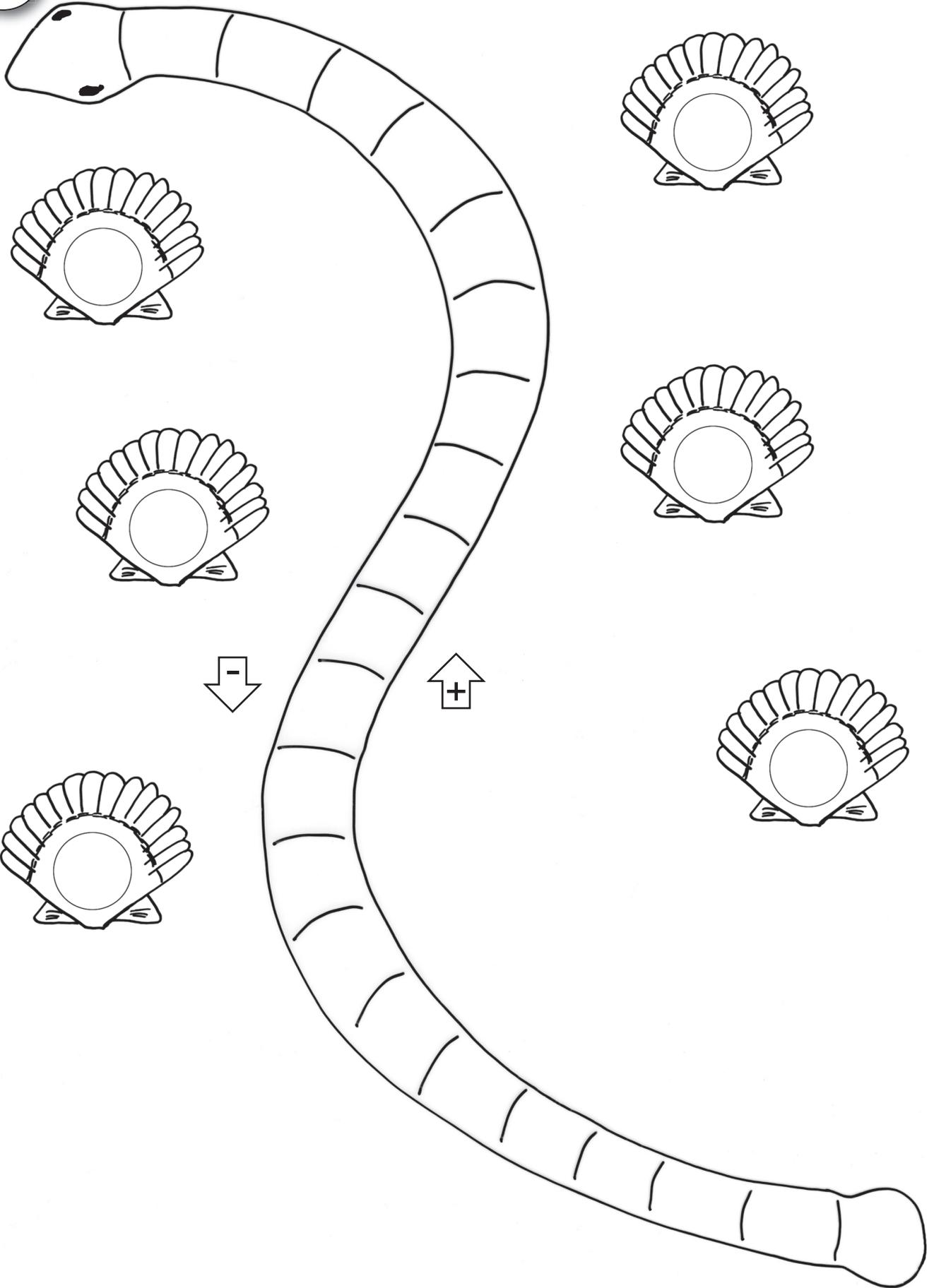
Die Schüler folgen der Anleitung auf dem Spielfeld. Es sollte darauf geachtet werden, dass nur zur Kontrolle gezählt wird. Die Schüler sollten nach und nach die Aufgaben ohne zählen lösen, d. h. sie berechnen den Sprung nach unten bzw. oben und ziehen ihre Figur erst dann nach.

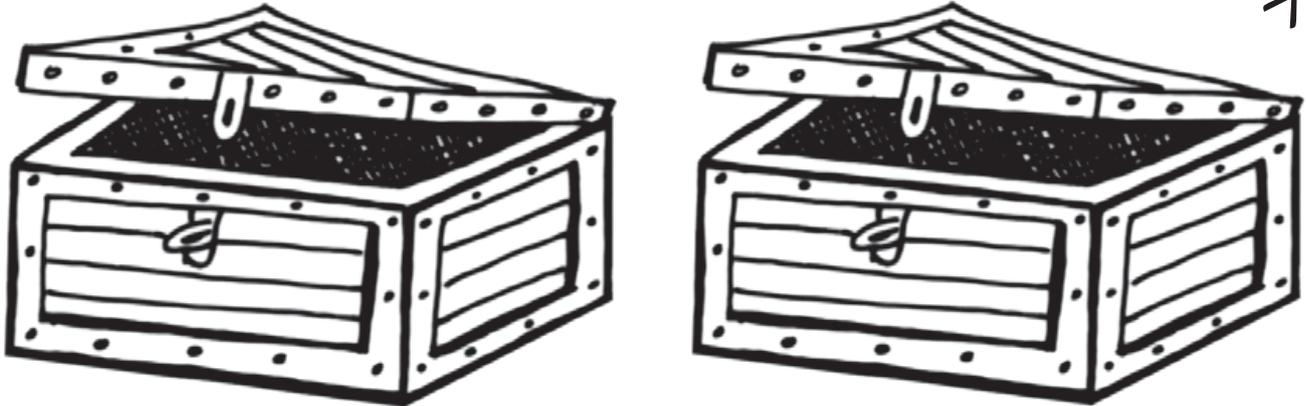
## Variationen

Für fixe Spieler kann die Schwierigkeit gesteigert werden. Ist der Spieler im Schlangenkopf (z. B. Feld 20) angelangt, so dürfen die übrigen Würfelaugen als Perlen eingesammelt werden. Dazu müssen die Perlen in den Muscheln immer wieder neu aufgefüllt werden. Dementsprechend werden pro Spieler maximal 15 Muggelsteine benötigt. Sieger ist dann der Spieler, der nach drei Kletterrunden die meisten Perlen in seiner Kiste hat.

Die meisten Schüler haben einen Zahlenbereich, indem sie sich sicher fühlen, und einen, indem sie noch üben müssen. Die Blankovorlage bietet sich an, um in unterschiedlichen Zahlbereichen zu arbeiten. Dazu werden die Zahlenintervalle individuell ausgewählt und in die leeren Felder eingetragen.







Wer hat zuerst alle Perlen eingesammelt?

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf sein Startfeld. Auf jede Perle wird ein Muggelstein gelegt. Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Die gewürfelte Zahl darf auf der „Meeresschlange“ nach oben geklettert werden (Plusaufgabe rechnen).

Ist ein Spieler auf dem Kopf angekommen, so darf er einen Muggelstein wegnehmen und neben seine Spielfigur legen. Diese Perle muss nun unten in der Kiste abgelegt werden. Nach unten gelangt der Spieler wieder durch Würfeln. Um die angezeigte Würfelzahl wird nun in Minusrichtung nach unten geklettert. Auf dem Startfeld angekommen, darf der Spieler die Perle in der Kiste ablegen und erneut auf der Schlange nach oben klettern. Gewonnen hat der Perlensammler, der zuerst drei Perlen gesammelt hat.