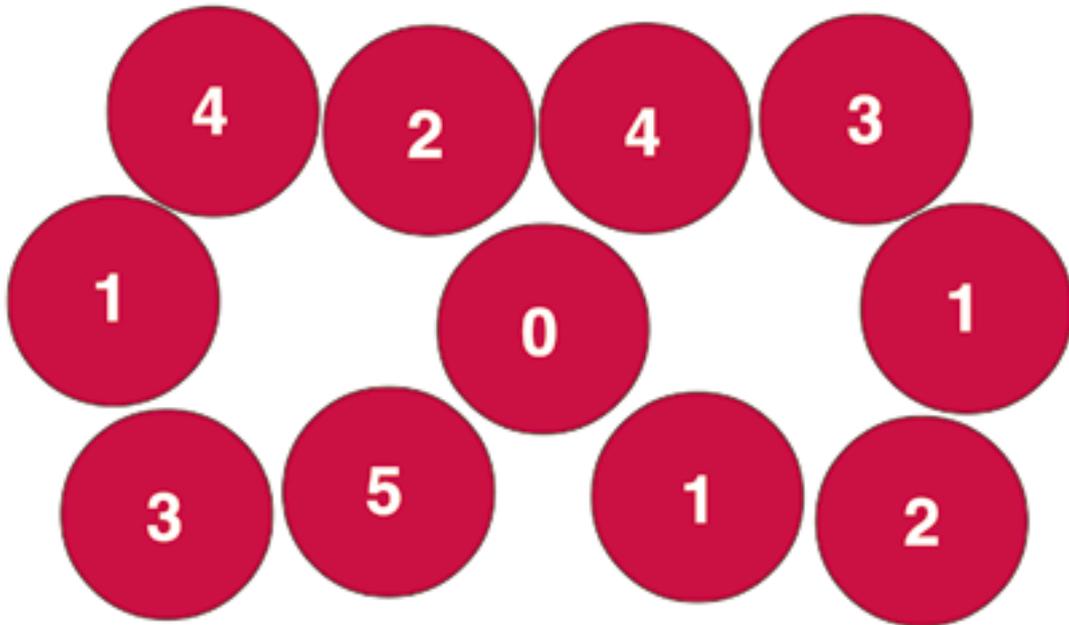






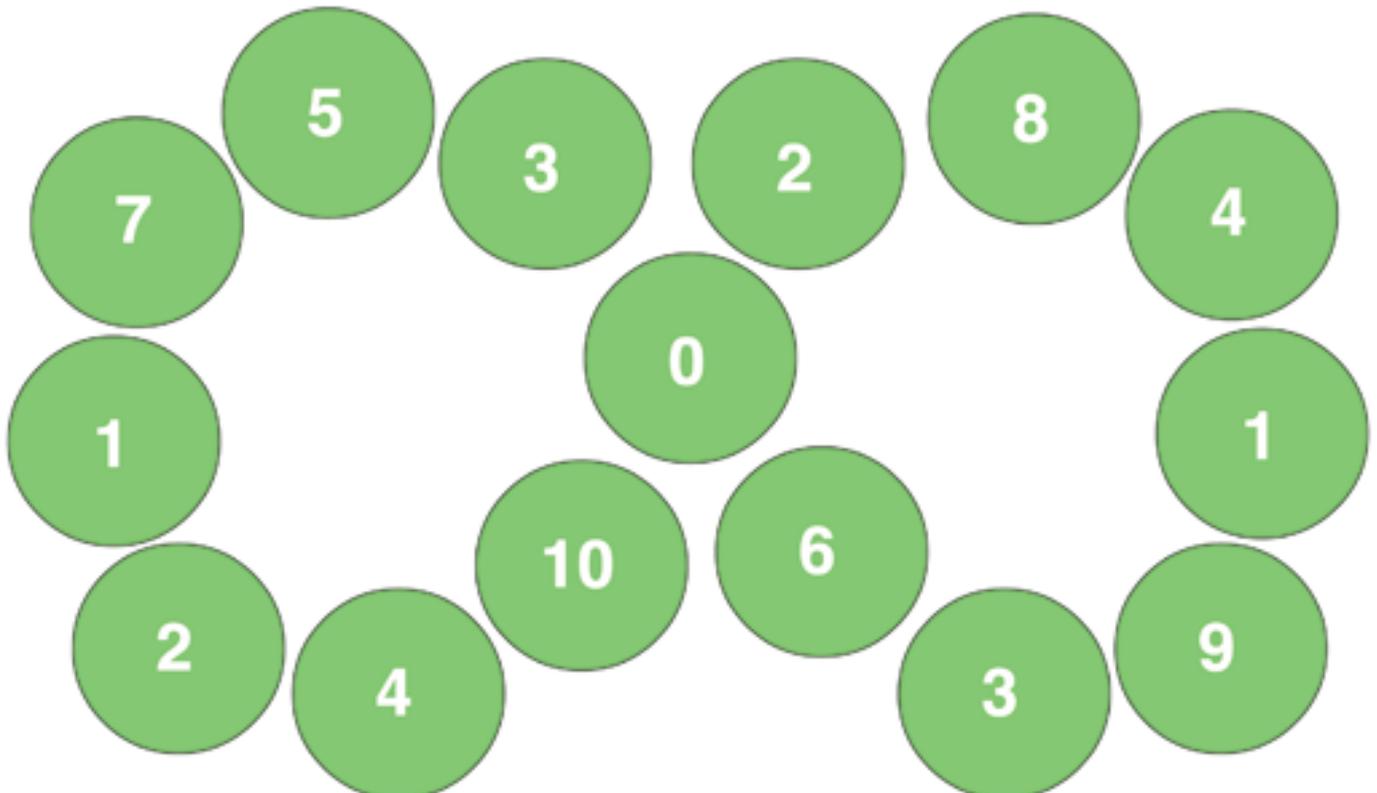
MINUS-SPIEL 1

Spielplan für das Spiel mit 2 Sechser-Würfel



MINUS-SPIEL 2

Spielplan für das Spiel mit 2 Zehner-Würfel

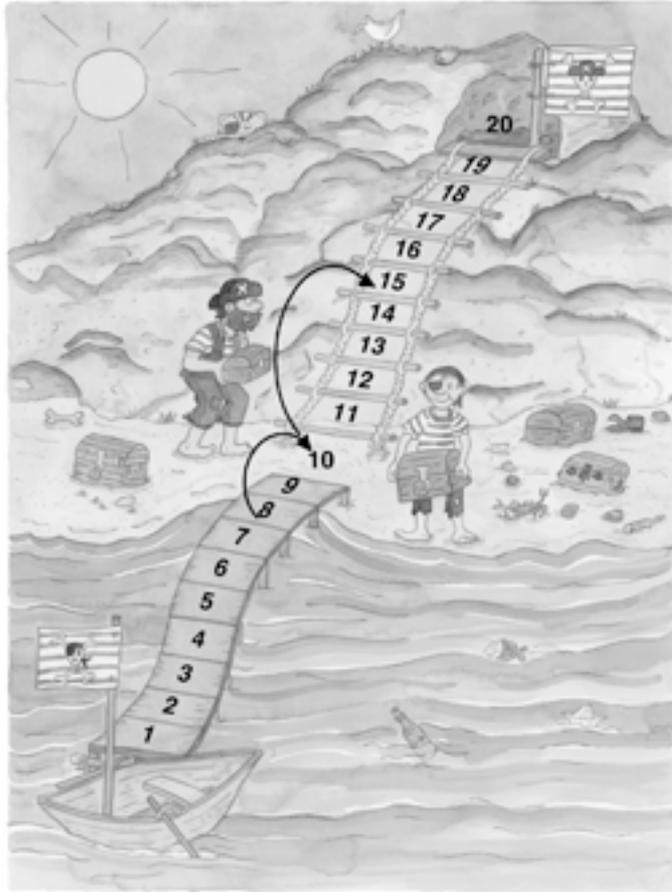


SPIEL 12: PIRATENSCHATZ (FORTSETZUNG)

Beispiel:

Der Schatz steht auf 8, ich würfle 7, also noch zwei bis 10 – dort hinstellen – dann noch 5, also auf die 15.

Rechnung: $8 + 7 = 8 + 2 + 5 = 15$



Variante:

- Den Spielplan groß auf dem Boden mit Kreide oder auf großen Papierbögen aufmalen. Auf dem großen Plan können die „Piraten“ ihren „Schatz“ besser transportieren (Die Schätze müssen dann natürlich die entsprechende Größe haben, z. B. Schuhkartons o.Ä.)



SPIEL 12: PIRATENSCHATZ

<i>Förderbereich:</i>	▶ Addition und Subtraktion mit Zehnerübergang, Einüben der Zerlegungsstrategien
<i>Notwendige Voraussetzungen:</i>	▶ Zahlenzerlegungen abrufbar haben, nicht mehr zählend rechnen
<i>Mögliche Vorübungen:</i>	▶ Den Zehnerübergang auf der visuellen Ebene üben (Kopiervorlage 5 und 6)
<i>Anzahl der Spieler:</i>	▶ 2
<i>Material / Vorbereitung:</i>	▶ Spielplan 6 1 Zehnerwürfel 5 „Schätze“ (Spielmännchen, Mini-Kelche, Münzen o. Ä.)

Spielanleitung

Zwei Piraten streiten sich um insgesamt 5 Schätze, die am Strand angespült wurden. Ein Pirat versucht die Schätze in die Piratenhöhle, der andere in das Piratenboot zu schaffen. Dazu muss die Anzahl der Leitersprossen, um die man jeden Schatz in seine Richtung bewegen darf, erwürfelt werden.

Der 1. Schatz wird auf dem Strand bei der Zahl 10 platziert. Die Spieler würfeln abwechselnd und ziehen den Schatz um die gewürfelte Augenzahl in ihre Richtung, das bedeutet, ein Pirat addiert immer, der andere subtrahiert.

Wer bei seinem Zug über den Strand kommt, muss sich dort kurz ausruhen, darum muss die gewürfelte Augenzahl in die Schritte bis zum Strand (bis 10) und den Rest zerlegt werden.

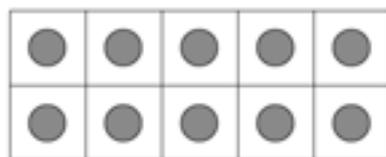
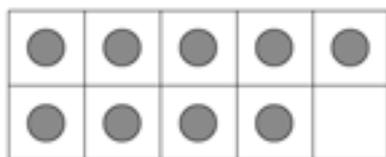
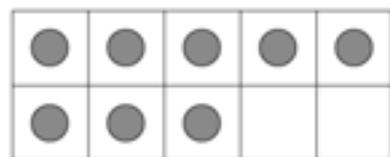
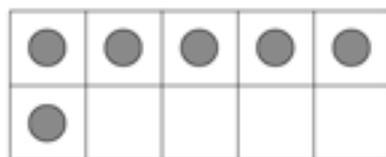
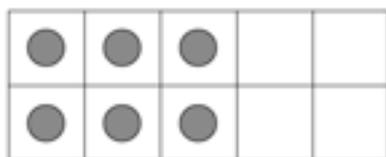
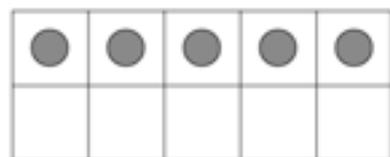
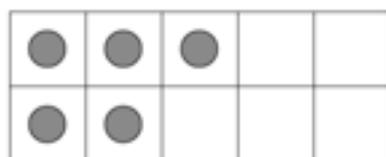
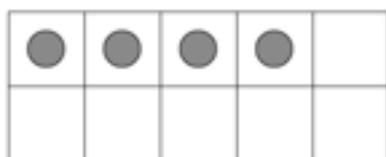
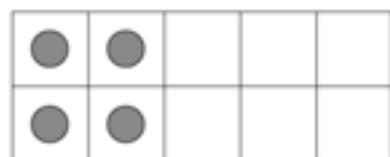
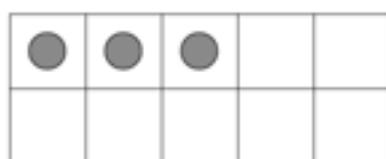
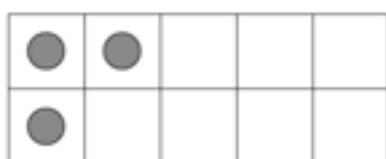
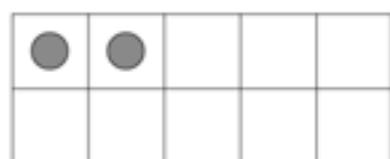
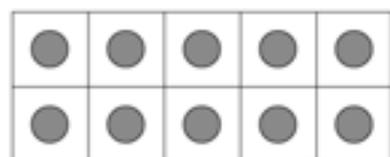
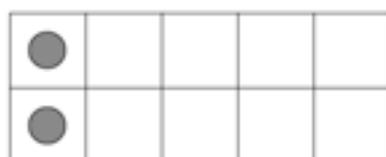
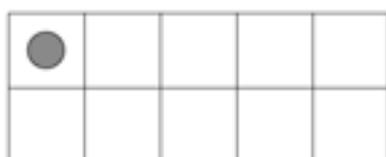
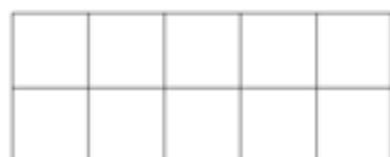
In der zweiten Spielrunde werden die Verstecke Piratenhöhle und Piratenboot getauscht.

Wichtig: Die Piraten dürfen den Schatz nur in höchstens zwei Etappen bewegen, einmal bis zum Strand und dann zum errechneten Punkt auf der Leiter oder dem Anlegesteg.

Es darf also mit dem Schatz **nicht zählend** gehüpft werden, sondern es muss errechnet werden, wo er platziert werden muss!

Wer einen Schatz bis in sein Quartier gebracht hat, darf ihn behalten. Wer am Ende mehr Schätze hat, ist Sieger.

KOPIERVORLAGE 5 – MENGEN IM ZEHNERGITTER





KOPIERVORLAGE 1

Kreise jeweils die Menge an Plättchen ein, von denen du **ohne zu zählen** sagen kannst, wie viele es sind. Schreibe die Anzahl der Punkte daneben.
