

Schatzsuche auf dem Zahlenweg

Ein Spiel von Gerhard und Gabi Preiß, Juli 2012

Internes Papier für Referentinnen und Referenten von Zahlenland Prof. Preiß
(Weitergabe bitte nur nach vorheriger schriftlicher Absprache.)

MATERIAL

- Der Zahlenweg (je nach Alter der Kinder):
 - von 1 bis 10
 - von 1 bis 12
 - von 1 bis 20
 - über 20 hinaus (im Zahlenwald)
- Bild einer Schatztruhe (laminiert)
- Schatzkarte (gerolltes zerknittertes Papier mit geheimnisvollen Zeichen)



EINFÜHRUNG: Es war einmal ...

Die Lehrerin/Erzieherin (L) erzählt:

„Es waren einmal ein Pirat, der auf allen Meeren der Welt berühmt und gefürchtet war. Er überfiel Schiffe, die kostbare Waren transportierten, und raubte alles Wertvolle, das auf den Schiffen zu finden war.

Das ganze Geld, das Gold und alle Edelsteine, das er geraubt hatte, sammelte er in einer großen Schatzkiste.

Damit ihm niemand die Schatzkiste wegnehmen konnte, segelte er zu einer kleinen, einsamen Insel. Dort legte er zwischen den Felsen einen geheimen Zahlenweg an und vergrub den Schatz unter einer der Zahlen. Um die Schatztruhe wieder zu finden, zeichnete er eine Schatzkarte, auf der er den Ort auf geheimnisvolle Art beschrieb.

Schon sehr lange hat man nichts mehr von diesem Piraten gehört. Sein Schiff wird wohl in einen Sturm geraten und gesunken sein.

Ob die Schatztruhe noch immer auf der kleinen Insel unter dem Zahlenweg vergraben ist? Schon viele Schatzsucher sind mit ihren Schiffen losgesegelt, um den Schatz zu suchen. Doch niemand hat bisher eine Insel mit einem Zahlenweg gefunden.

Doch hier bei euch (im Klassenzimmer / im Kindergarten / in diesem Wald) gibt es doch einen Zahlenweg. Ob der Schatz unter diesem Zahlenweg vergraben ist?“

Das SPIEL

Die L zeigt den Kindern eine alte Papierrolle: „Bei meiner letzten Kreuzfahrt in die Südsee habe ich einem uralten Mann diese Karte abgekauft. Es sei eine Schatzkarte, hat er behauptet. Doch niemand wisse, wo die Insel liegt und niemand könne verstehen, was auf der Karte geschrieben steht.

Auf dem zerknitterten Papier sieht man kreuz und quer einige Linien sowie Zahlen und Schriftzeichen.

L: „Wer von euch will den Schatz suchen?“

Erste Runde – Einführung und Beispiel

Der „Schatzsucher“ (S) stellt sich abgewandt vom Zahlenweg hin, während die L den Schatz unter einer Fliese versteckt, wobei alle anderen Kinder zusehen dürfen.

Danach entrollt die L die Schatzkarte und liest dem Schatzsucher in Etappen vor, was auf dem Papier steht.

Ein Beispiel:

Der Zahlenweg ist von 1 bis 10 gelegt, der Schatz unter der 9 versteckt.

Die L tut so, als ob sie (mit Mühe!) vorlesen würde:

1. „Geh zur 5!“ Der S geht zur 5.
2. „Gehe 3 Schritte weiter!“ Der S geht drei Schritte weiter (zur 8).
3. „Gehe 5 Schritte zurück!“ Der S dreht sich um und geht 5 Schritte in Richtung 1 (zur 3).
4. „Gehe 4 Schritte weiter in Richtung 10!“ Der S dreht sich wieder um und geht vier Schritte weiter (zur 7).
5. „Gehe noch 2 Schritte weiter!“ Der S geht zwei Schritte weiter (zur 9).
6. L: „Sag uns den Platz: Wo ist der Schatz?“
S: „Unter der 9!“
L: „Dann grabe und schau, ob der Schatz dort liegt!“
Der S gräbt (tut so!) und dreht schließlich die Fliese der 9 um, wo der Schatz tatsächlich liegt.



Anmerkung: Die letzte Etappe muss so eingerichtet sein, dass sie zur Fliese führt, unter welcher der Schatz verborgen wurde. Alle Etappen zuvor können frei gebildet werden.

Weitere Runden: Die Kinder lesen vor.

Ein neuer Schatzsucher wird bestimmt.

Das Kind, das den Schatz gefunden hat, darf ihn nun verstecken und „vorlesen“, was (angeblich) auf der Schatzkarte steht.

Beim „Vorlesen“ wird die L dem Kind (K) zunächst noch helfen:

- a) L und K lesen abwechselnd aus der Schatzkarte vor. (Sie tun so.)
- b) K liest die Schatzkarte ganz alleine vor.
- c) Zwei Kinder lesen die Schatzkarte im Wechsel vor.
- d) Ein K beginnt mit dem Vorlesen und reicht danach die Schatzkarte an ein anderes Kind weiter, das vorliest und dann die Schatzkarte weitergibt. Die Schatzkarte geht also reihum, bis jedes Kind eine Etappe „vorgelesen“ hat.

Wechsel von der Umgangssprache zur mathematischen Sprache

Die L bringt eine andere Schatzkarte mit, die sie bei einer neuerlichen Reise erworben hat. Neben Linien und Zahlen sind noch Plus- und Minus-Zeichen zu sehen. Sie zeigt den Kindern die neue Karte: „Oh! Was steht denn hier? Kein Wunder, dass noch niemand den Schatz gefunden hat! Wisst ihr, was das bedeutet?“

Die L bespricht mit den Kindern die Bedeutung der Zeichen, z. Bsp.:

- + 3, gesprochen „plus drei“: Gehe drei Schritte weiter!
- - 5, gesprochen „minus fünf“: Gehe fünf Schritte zurück!

Ein Beispiel:

Der Zahlenweg ist von 1 bis 20 gelegt, der Schatz unter der **13** versteckt.

Die L liest vor (tut so!):

- „Gehe zur 10.“ Der S geht zur 10.
- „Plus 7!“ Der S geht 7 Schritte in Richtung 20 (zur 17).
- „Minus 5!“ Der S dreht sich um und geht 5 Schritte zurück in Richtung 1 (zur 12).
- „Minus 8!“ Der S geht weiter zurück und zwar 10 Schritte (zur 4).
- „Plus 7!“ Der S geht 7 Schritte in Richtung 20 (zur 11).
- „Plus 2!“ Der S geht 2 Schritte weiter in Richtung 20 (zur 13).
- L: „Sag uns den Platz: Wo ist der Schatz?“
S: „Unter der 13!“ L: „Dann grabe und schau, ob der Schatz dort liegt!“
Der S gräbt (tut so!) und dreht schließlich die Fliese der 13 um, wo der Schatz



tatsächlich liegt.

Die Kinder übernehmen das „Vorlesen“, wobei auch sie die mathematische Sprache mit „plus“ und „minus“ verwenden.

Je nach Alter der Kinder werden auch Mischformen von Umgangssprache und mathematischer Sprache auftreten, z. Bsp.:

- „Plus 7 Schritte!“ oder „Minus 5 Schritte!“

Erweiterung durch Mal-Aufgaben

Bei älteren Kindern können noch Mal-Aufgaben hinzugenommen werden, z. Bsp.:

- „Gehe 3mal 2 Schritte weiter!“ Der S geht 3mal 2 Schritte weiter (also insgesamt 6 Schritte in Richtung 20). *Mathematische Sprache*: „Plus 3 mal 2!“
- „Gehe 2mal 3 Schritte zurück!“ Der S geht 2mal 3 Schritte zurück (also insgesamt 6 Schritte in Richtung 1). *Mathematische Sprache*: „Minus 2 mal 3!“

Eine weitere Erschwernisse

Die L berichtet, dass der Regen auf dem Zahlenweg einige Zahlen unlesbar gemacht hat und dreht Fliesen um.

