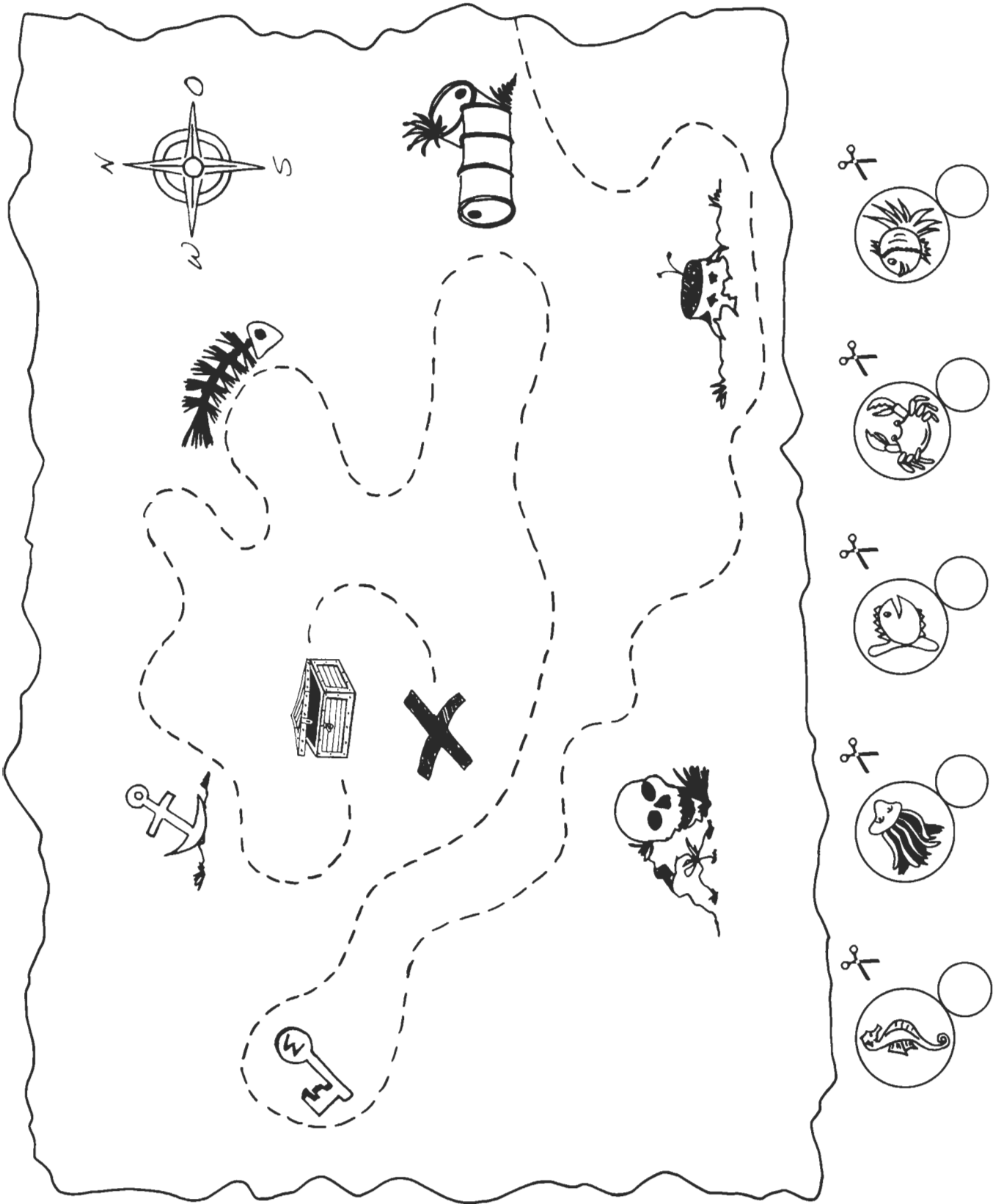


SCHATZKARTE FÜR KLEINE ABENTEUERER



WO SIND DIE FARBEN GEBLIEBEN?



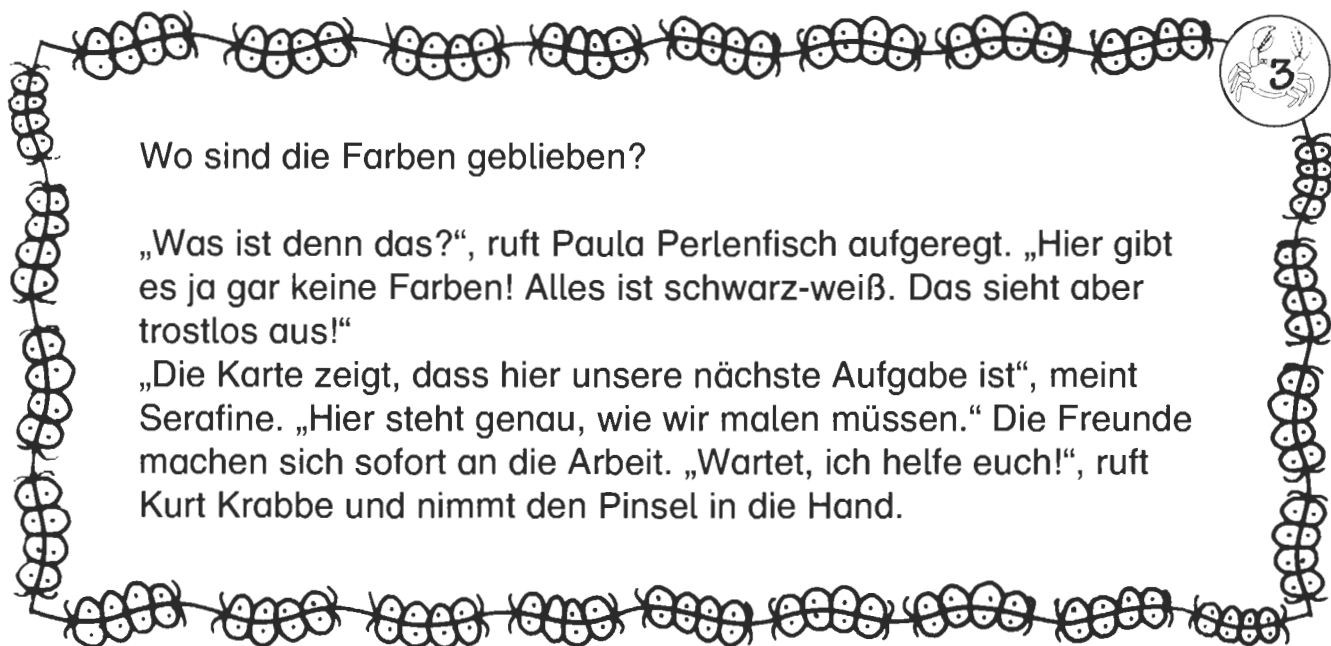
Trainingsschwerpunkte

Raumlage, Konzentration.

Material und Vorbereitung

Jeder Spieler benötigt eine Kopie des Ausmalbildes.

Rahmenerzählung



Wo sind die Farben geblieben?

„Was ist denn das?“, ruft Paula Perlenfisch aufgeregt. „Hier gibt es ja gar keine Farben! Alles ist schwarz-weiß. Das sieht aber trostlos aus!“

„Die Karte zeigt, dass hier unsere nächste Aufgabe ist“, meint Serafine. „Hier steht genau, wie wir malen müssen.“ Die Freunde machen sich sofort an die Arbeit. „Wartet, ich helfe euch!“, ruft Kurt Krabbe und nimmt den Pinsel in die Hand.

Didaktische Erläuterungen und Tipps zur Durchführung

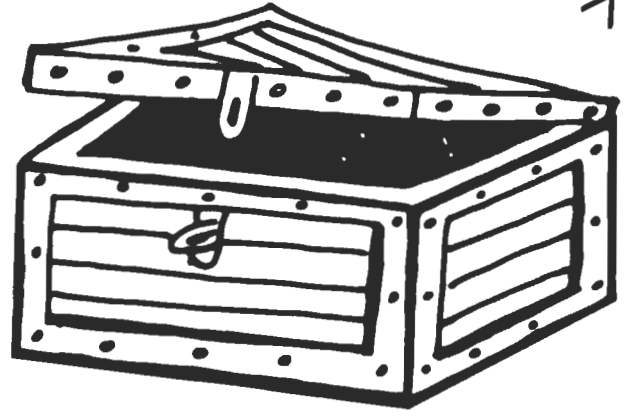
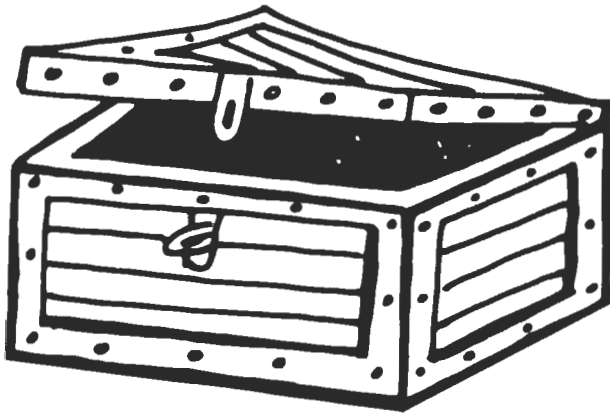
Ein Abenteuer für einen Spieler, Dauer ca. 10 min.

Die Kinder lösen diese Aufgabe, indem sie nach Vorschrift das Bild ausmalen. Diese Aufgabe bietet sich gut als Klassendiktat an. Zum Beispiel zu Beginn einer Stunde. So hat man eine gute Kontrollmöglichkeit, inwieweit die Schüler die Raumlagebezeichnungen beherrschen. Zum Abschluss kann eine Lösungsfolie aufgelegt werden, um die Bilder zu vergleichen.

Diese Aufgabe fordert die Kinder besonders im sprachlichen Bereich und verlangt hohe Konzentration.

Variationen

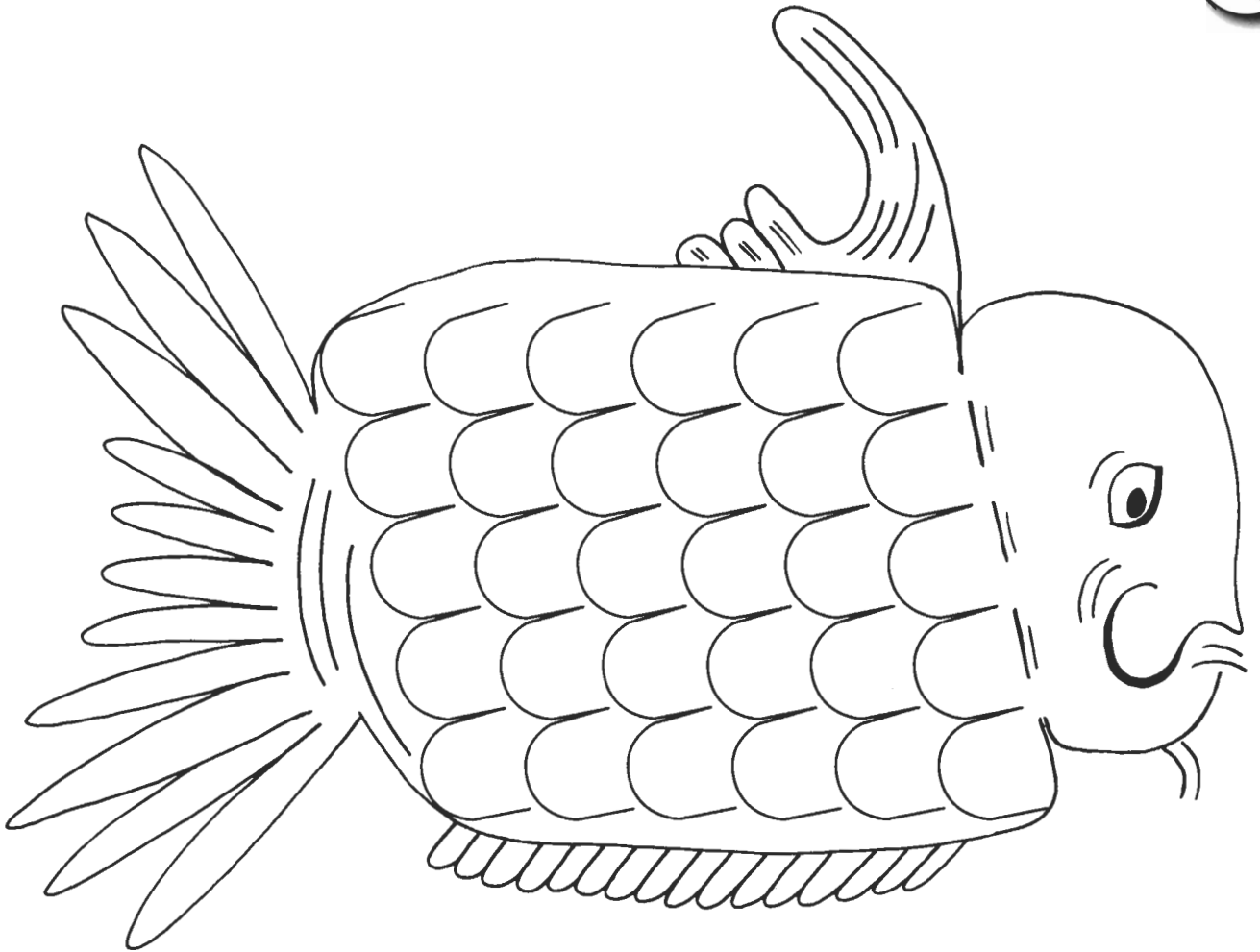
Die Aufgabe kann auch als Partnerarbeit durchgeführt werden. Das Bild wird zuvor als Lösungskarte in bestimmten Farben ausgemalt und laminiert. Ein Schüler gibt entsprechend des Lösungsbildes Anweisungen zum Ausmalen, der Partner gestaltet diesen folgend sein Bild (Schwarz-Weiß-Kopie). Dabei wird nicht nur die Orientierung im Raum trainiert, sondern auch genaues Beschreiben, das den Schülern oft schwer fällt.



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.



Spielanleitung:

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich seinen Schuppenfisch mit glänzenden Schuppen zu füllen. Ein Schüler würfelt und legt für jeden Punkt des Würfelbildes eine Glitzerschuppe auf ein Schuppenfeld (Wenn du 4 würfelst, darfst du 4 Schuppen auf deinen Schuppenfisch legen). Wenn der Spieler seine Schuppen gelegt hat, muss er die Gesamtanzahl seiner bereits gelegten Schuppen nennen. (Schaffst du das auch ohne Zählen?)

Wer zuerst alle Schuppen gelegt hat, hat gewonnen. Jeder Spieler muss solange würfeln, bis er das Schuppenkleid genau füllen kann. Es darf keine Schuppe zu viel oder zu wenig sein.