

Mathe-Quest: Die Drachenjagd



Bist du bereit für ein aufregendes Abenteuer? Alles, was du dafür brauchst, sind gute Kenntnisse in Mathematik. Wenn du die Quest schaffst, wartet eine Belohnung auf dich. Wenn nicht – nun, das willst du lieber nicht wissen!

- 1** Wähle zuerst deinen **Charakter**. Jeder Charakter hat eine **Spezialfähigkeit**. Diese darfst du in deiner Quest aber **nur ein einziges Mal einsetzen**. Wähle weise und kreuze an!


☐

Rechenräuber

Du darfst bei deinem Nachbarn ein Ergebnis klauen.


☐

Ergebniserfinderin

Du darfst bei einer Aufgabe den Taschenrechner benutzen.


☐

Mathemagierin

Du darfst eine Aufgabe wegzaubern.






☐

Zählzombie

Du darfst für eine Aufgabe die Finger zu Hilfe nehmen.

- 2** Nun geht es los! Du hast von Königin Annalena Al Gebra den Auftrag bekommen, den gefährlichen Drachen Olaf den Schläfrigen zu erledigen. Der Drache treibt seit Monaten sein Unwesen und hat den Tierbestand im Königreich ordentlich dezimiert.

Subtrahiere im Kopf, wie viele von den Tieren jeweils noch übrig sind.

Tier	Bestand	1. Monat	2. Monat	3. Monat	Noch übrig
 Schafe	1.400	- 27	- 35	- 111	
 Kühe	988	- 35	- 54	-10	
 Schweine	520	- 20	- 26	- 56	
 Hühner	732	-11	-38	-127	

- 3** Dieser Drache hat echt großen Appetit! Wenn du ihn besiegen willst, musst du gut vorbereitet sein. In „Raubritter Roberts Waffenladen“ suchst du dir daher folgende Items aus:



Feuerfeste Fechtermaske: 12,50



Magische Drachenlanze :129,90



20 Pfeile: 2,50



Dolch: 19,95



Lederhandschuhe: 8,45

Leider hast du kein Geld in der Tasche. Doch gleich nebenan steht ein Bankautomat.







Addiere im Kopf, wie viel Gold du für deinen Einkauf abheben musst.

Betrag:



Löse die Aufgaben und male das Bild mit den richtigen Farben aus.

 $319 + 57 =$	 $789 - 27 =$
 $8 \cdot 25 =$	 $56 : 7 =$



Fun coloring book with the cute sloth and the leaves of the tree © kat - stock.adobe.com

Spielregel für 2 Spieler: Ein Spieler nimmt sich die 16 Heldenkarten (Krone), der andere die 16 Schurkenkarten (Totenkopf). Abwechselnd wählen die Spieler eine Karte von ihrer Hand aus und stellen dem Gegner eine Kopfrechenaufgabe von dieser Karte. Weiß der Gegner die richtige Antwort, bekommt er die Karte und legt sie vor sich ab. Wenn nicht, legt der Aufgabensteller die Karte vor sich ab. Das Spiel endet, wenn niemand mehr Karten auf der Hand hat. Die Punkte auf den abgelegten Karten werden gezählt. Sieger ist, wer mehr Punkte gesammelt hat.

WÜSTENBIENE   10  <p>Meine Zahl sticht!</p>	SPEERKÄMPFER  15  <p>An meinen Aufgaben kommt niemand vorbei!</p>	GLADIATOR  20  <p>Mathematik ist meine Arena!</p>	ERZENGEL  25  <p>Gott würfelt nicht!</p>
AASGEIER  10  <p>Ich umkreise, was übrig bleibt!</p>	FLEDERZYKLOP  15  <p>Mathe-Auge, sei wachsam!</p>	KNOCHENSAMMLER  20  <p>Rechnen ist Knochenarbeit!</p>	RÄUBERHAUPTMANN  25  <p>Kurz und kurz ergibt Langfinger!</p>
87+201= 288 55+740= 795 23+654= 677 18+375= 393	66+112= 178 43+246= 289 17+544= 561 29+870= 899	468+468= 936 239+329= 568 187+718= 905 256+652= 908	1995+2003= 3998 2550+4550= 7100 3275+1175= 4450 6503+3005= 9510
250+98= 348 115+87= 202 555+45= 600 631+81= 712	123+245= 368 145+455= 600 208+208= 416 256+512= 768	397+1005= 1402 407+2103= 2510 1050+385= 1435 4501+502= 5003	3625+3375= 7000 4199+4198= 8397 7500+2499= 9999 1853+2749= 4602
14+264= 278 62+109= 171 75+324= 399 91+508= 599	33+224= 257 52+142= 194 64+401= 465 78+202= 280	505+405= 910 327+372= 699 622+318= 940 888+110= 998	2988+1002= 3990 3510+3725= 7235 1006+5646= 6652 5005+4715= 9720
324+97= 421 468+41= 509 799+111= 910 810+93= 903	405+505= 910 382+128= 510 111+389= 500 243+243= 486	258+1001= 1259 756+3104= 3860 2080+480= 2560 5202+199= 5401	4440+4660= 9100 1975+5195= 7170 8660+1330= 9990 2085+7345= 9430

Der neue Vertrag



Nicht jeder Fußballstar ist gut im Rechnen. Schließlich müssen Fußballerinnen und Fußballer selten mehr als ein paar Tore oder die Punkte in der Tabelle addieren. Wenn es ums Geld geht, lassen sich die meisten daher von jemandem beraten: In diesem Fall bist du diese Person! Du betreust den aufstrebenden Nachwuchsstar Legolas Meyer-Friedrich und sollst den nächsten Vertrag mit seinem Verein verhandeln. Zusammen sitzt ihr in einem schicken Büro der Vereinspräsidentin gegenüber.

Die Präsidentin bietet euch an: „Wir erhöhen Legolas' Gehalt um $\frac{1}{3}$.“

„Das ist doch viel zu wenig!“, ruft Legolas empört und springt von seinem Stuhl auf.
„Ich will mindestens $\frac{1}{4}$!“

„Äh, kann ich kurz allein mit Legolas sprechen?“, schaltest du dich an die Präsidentin gewandt ein.

„Okay, aber beeilt euch, sonst ziehe ich mein Angebot zurück und ihr bekommt gar nichts!“

Im Nebenzimmer notierst du dir schnell euer Gegenangebot auf einem Zettel.



© Stefan Lucas

Gegenangebot von Legolas Meyer-Friedrich

Wir fordern eine Gehaltserhöhung von
100.000 Euro auf 150.000 Euro,
das entspricht (als Bruch): _____

Des Weiteren eine jährliche Erhöhung um $\frac{1}{10}$.

Das ergibt:

Gehalt im 2. Jahr: _____ Euro

Gehalt im 3. Jahr: _____ Euro

Gehalt im 4. Jahr: _____ Euro