Einfach tierisch!

Trage die Notennamen ein.
Für jedes richtige Tier gibt es einen Punkt.

K A e¹ f¹ e¹₉ R
→ Käfer

e¹ B e¹ R
→ Eber

Z e¹ c¹ K e¹
→ Zecke

e¹ N₁₀ T e¹
→ Ente

Z I₁₁ e¹ g¹ e¹
→ Ziege

d¹ e¹ L f¹ I N
→ Delfin

B U e¹ f¹ f¹₁ e¹ L
→ Büffel

e¹ U L e¹
→ Eule

g¹ e¹ I e¹ R₂
→ Greier

g¹ e¹ c¹ K O₃
→ Gecko

f¹ U c¹ H₆ S
→ Fuchs

 d' A c' K e' L

→ Dackel

 O₈ c' H S₄ e'

→ Ochse

 M U e' c'₅ K e'

→ Mücke

 e' L c' H

→ Elch

 I g'₁₂ e L

→ Igel

 f' e' R K₇ e' L

→ Ferkel

Trage die gesuchten Buchstaben in die Kästchen ein. Wie heißt das Lösungswort?

₁ ₂ ₃ ₄ ₅ ₆ ₇ ₈ ₉ ₁₀ ₁₁ ₁₂

In der Schule

Löse die Wörter und finde das Lösungswort.

T A f¹ e₅¹ L

→ Tafel

L e¹ H R e₂¹ R

→ Lehrer

f¹ R e¹ U N d¹ e¹

→ Freunde

H e¹ f¹ T e¹

→ Hefte

f¹ R e¹ I S T U N₄¹ d¹ e¹

→ Freistunde

K R e¹ I₁¹ d¹ e¹

→ Kreide

f¹ U e¹ L₁¹ e¹ R

→ Füller

B U e¹ c¹ H e¹ R₃¹ e¹ c¹ K e¹

→ Bücherecke

S c¹ H R e¹ I B M A e¹ P P c¹ H e¹ N₆¹

→ Schreibmännchen

Lösungswort: L₁ E₂ R₃ N₄ E₅ N₆

Punkte
von 10

Noten Mathematik

Für jede richtig gelöste Aufgabe erhältst du zwei Punkte.

$$\begin{array}{c}
 \text{3} \\
 \text{d}^1 \text{ R e}^1 \text{ I} \\
 \text{---} + \text{---} = \boxed{5} \\
 \text{Z W e}^1 \text{ I}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{5} \\
 \text{f}^1 \text{ U e}^1 \text{ N f}^1 \\
 \text{---} + \text{---} = \boxed{11} \\
 \text{S e}^1 \text{ c}^1 \text{ H S}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{7} \\
 \text{S I e}^1 \text{ B e}^1 \text{ N} \\
 \text{---} - \text{---} = \boxed{4} \\
 \text{d}^1 \text{ R e}^1 \text{ I}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{6} \\
 \text{S e}^1 \text{ c}^1 \text{ H S} \\
 \text{---} - \text{---} = \boxed{5} \\
 \text{e I N S}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{4} \\
 \text{V I e}^1 \text{ R} \\
 \text{---} + \text{---} - \text{---} = \boxed{6} \\
 \text{f}^1 \text{ U e}^1 \text{ N f}^1 \quad \text{d}^1 \text{ R e}^1 \text{ I}
 \end{array}$$

Trage die Ergebnisse in die Kästchen ein und errechne das Endergebnis.
Für die richtige Lösung erhältst du 3 Bonuspunkte!

$$\boxed{5} + \boxed{11} + \boxed{4} + \boxed{5} + \boxed{6} = \boxed{31}$$

Reimwörter

Verbinde die Wörter die sich reimen.
Gesucht wird ein Musiker.

Handwritten connections between words:

- 1 (Geld) connects to 5 (Hügel)
- 2 (fern) connects to 6 (Seife)
- 3 (Wiege) connects to 4 (Fleck)
- 4 (Fleck) connects to 2 (fern)
- 5 (Hügel) connects to 1 (Geld)
- 6 (Seife) connects to 3 (Wiege)

Handwritten words and their phonetic breakdowns:

- 1: g¹ e¹ L d¹ → Geld
- 2: f¹ e¹ R N → fern
- 3: W I e¹ g¹ e¹ → Wiege
- 4: f¹ L e¹ c¹ K → Fleck
- 5: H U e¹ g¹ e¹ L → Hügel
- 6: S e¹ I f¹ e¹ → Seife
- E: f¹ L U e¹ g¹ e¹ L → Flügel
- G: d¹ R e¹ c¹ K → Dreck
- G: H e¹ L d¹ → Held
- R: P f¹ e¹ I f¹ e¹ → Pfeife
- E: g¹ e¹ R N → gern
- I: L I e¹ g¹ e¹ → Liege

Lösungswort:

G₁ E₂ I₃ G₄ E₅ R₆

Völlig verdreht

Bringe die Buchstaben in die richtige Reihenfolge.
Schreibe das Wort in Geheimschrift auf.

Beispiel:

e¹ S a¹ N
N a¹ S e¹
→ Nase

a¹ d¹ e¹ M
M a¹ d¹ e¹
→ Made

a¹ a¹ e¹ W g¹
W a¹ a¹ g¹ e¹
→ Waage

a¹ S f¹ I a¹ R
S a¹ f¹ a¹ R I
→ Safari

Burg Notenkopf

Löse die Geheimwörter und trage sie an den passenden Stellen im Lückentext ein.

S T a¹ N d¹ U h¹ R
→ Standuhr

h¹ a¹ B e¹ N
→ haben

e¹ I N g¹ a¹ N g¹ S h¹ a¹ L L e¹
→ Eingangshalle

L e¹ g¹ e¹ N
→ legen

f¹ R I e¹ d¹ L I c¹ h¹ e¹ S
→ friedliches

L e¹ B T e¹
→ lebte

a¹ d¹ e¹ L B e¹ R T
→ Adelbert

e¹ L f¹ R I e¹ d¹ e¹
→ Elfriede

M I T T e¹ R N a¹ c² h¹ T
→ Winternacht

S c² h¹ W e¹ B e¹ N
→ Schweben

Punkte von 10

Auf Burg Notenkopf passieren viele merkwürdige Dinge.

Gegenstände verschwinden einfach so! Der Burgherr

Adelbert und seine Gemahlin Elfriede glauben

schon, auf ihrer Burg treibt sich ein Geist herum. Neulich kam

sogar das Lieblingsbild von Adelbert aus der Eingangshalle

abhanden. Er beschloss kurzerhand, sich eines Nachts auf die

Lauer zu legen um ein für alle mal herauszufinden, wer

in seinen Gemäuern die Sachen verschwinden lässt. Pünktlich

um Mitternacht schlug die große Standuhr

im Kaminzimmer und Adelbert sah plötzlich ein weißes Objekt

durch den Raum Schweben. Es war das Gespenst Spuki, das

sich höflich beim Burgherren vorstellte. Ohne zu zögern gab Spuki

zu, die Sachen geklaut zu haben. Er habe sie in einer großen,

Schatzkiste im Keller versteckt. Spuki überreichte Adelbert den

Schlüssel und versprach, nie mehr etwas verschwinden zu lassen.

Spuki lebte fortan als friedliches Gespenst auf

der Burg Notenkopf.