

## Welt 1 - Aberwitzige Additionen

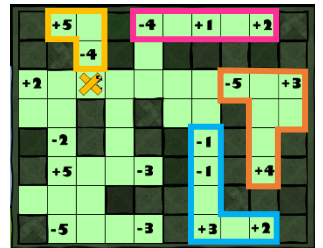


Die nachfolgenden Aufgaben beziehen sich auf Welt 1 „Aberwitzige Additionen“ von X-Bert.



## Aufgabe 1

- a) **Begründe**, welche bunt markierten Flächen X-Bert einsammeln sollte, um einen positiven Termwert zu erreichen.



## Level 1-2

- b) X-Bert möchte mit möglichst wenigen Zahlen das Ziel erreichen.**

Malik sagt: „Es ist am sinnvollsten, die Zahlen der blau markierten Fläche einzusammeln, um einen positiven Termwert zu erreichen.“



## Aufgabe 2

In Level 1-5 gibt es einen blauen Schalter, der die blauen Steine aktiviert bzw. deaktiviert. Die Bilder stellen die zwei möglichen Situationen dar.

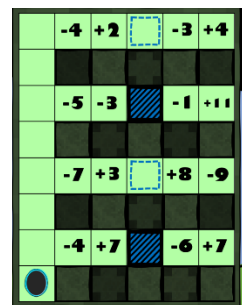
**Begründe, welche Situation günstiger ist, wenn...**

- a) ...ein möglichst hoher Termwert verlangt wird,
- b) ...ein möglichst niedriger Termwert verlangt wird,
- c) ...der Termwert  $\geq 6$  verlangt wird und X-Bert möglichst wenige Zahlen essen will.

### Situation A



### Situation B



### Level 1-5

[illegible]



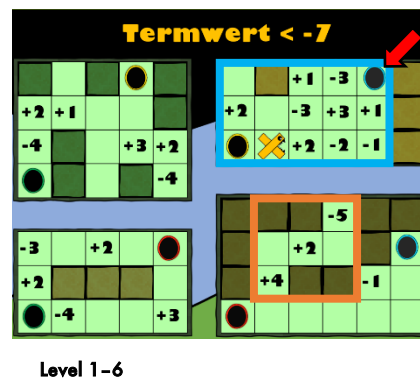
3  
★ ★ ★

### Aufgabe 3

- a) X-Bert steht im blau markierten Feld. Als nächstes möchte X-Bert durch das blaue Portal (siehe Pfeil) gehen.

**Begründe, welcher Weg der vorteilhafteste ist.**

**Level 1-6**



### Level 1-6

- b) **Beurteile**, ob X-Bert versuchen sollte, die (-5) im **orange markierten** Feld einzusammeln, um einen negativen Termwert zu erhalten.

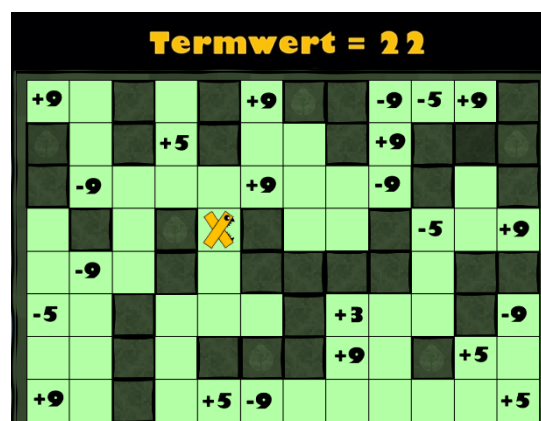
4  
★ ★ ★

### Aufgabe 4

- a) Tina sagt: „Wenn ich nur die Zahlen  $+9$ ,  $+5$ ,  $-9$  und  $-5$  zur Verfügung hätte, dann müsste ich eine negative Zahl einsammeln, um auf einen Termwert von 22 zu kommen.“

**Beurteile Tinas Aussage.**

- b) **Markiere** den Weg, den X-Bert laufen sollte, um mit maximal sechs Zahlen das Ziel zu erreichen.

[illegible]**Level 1-7**