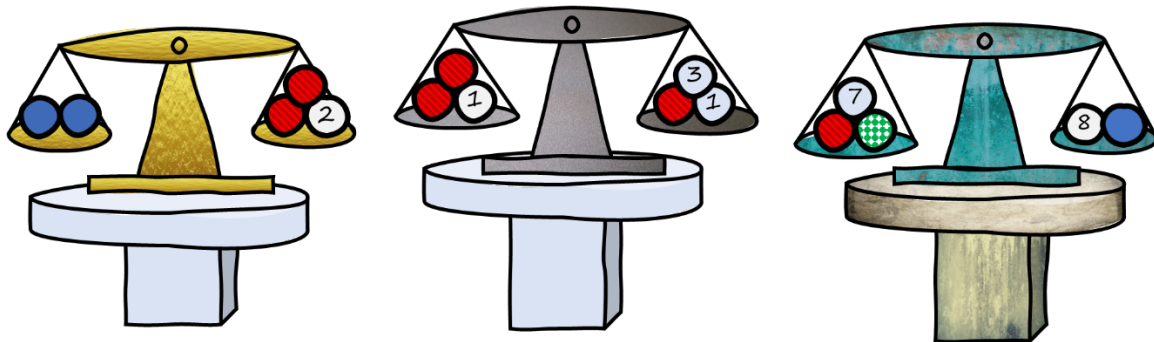


Arbeitsblatt 1: Die Waagenaufgabe

Aufgabe 1

- Bestimme die Werte der roten, blauen und grünen Kugel.
- Natalia tut sich schwer bei der Aufgabe. Erkläre ihr dein Vorgehen.

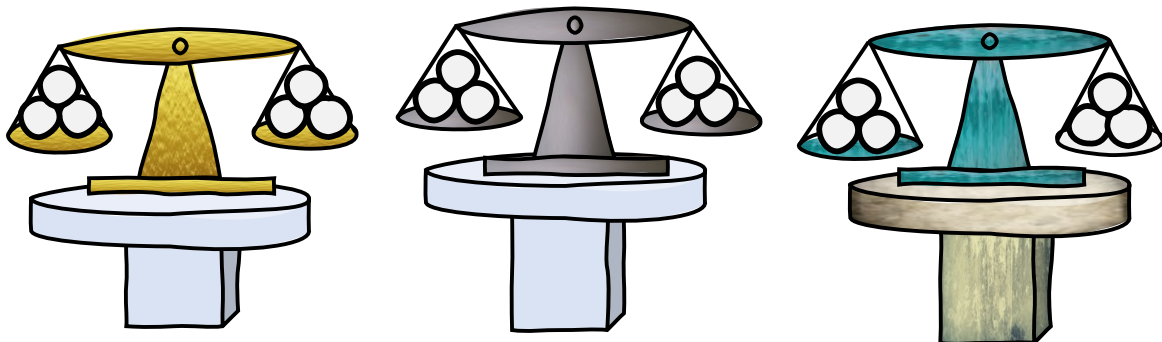


Aufgabe 2



Entwickle selbst eine Aufgabe mit einer eindeutigen Lösung. Nutze die Vorlage oder gestalte selbst. (Deine eigene Aufgabe sollte sich von Aufgabe 1 unterscheiden.)

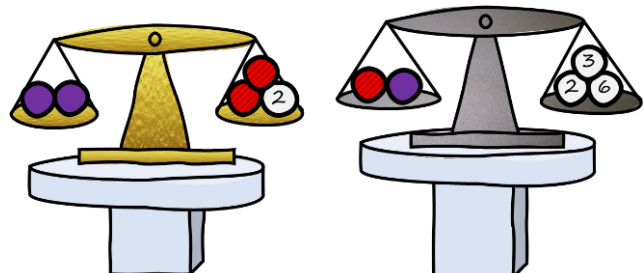
- Beschreibe, was beim Erstellen der Aufgabe zu beachten ist.
- Lass deine:n Sitznachbar:in die Aufgabe lösen.



Aufgabe 3*



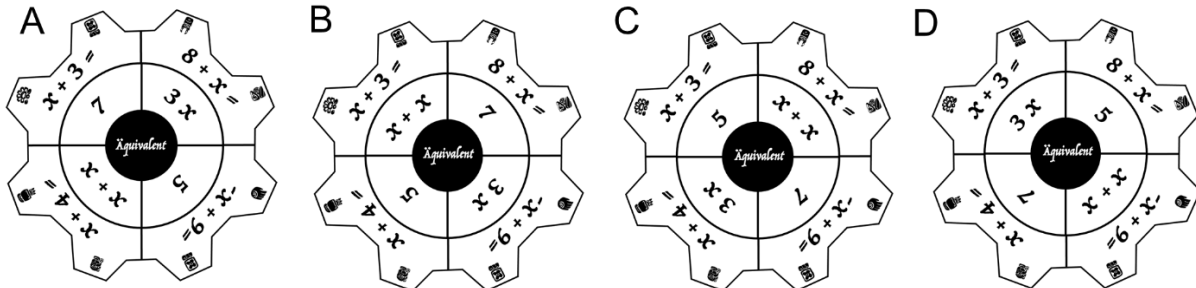
Bestimme die Werte für die lilafarbene und rote Kugel und beschreibe dein Vorgehen.



Arbeitsblatt 2: Die Scheibenaufgabe

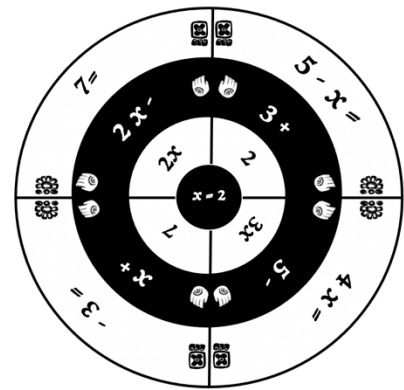
Aufgabe 1

Begründe, welche der Scheiben A, B, C oder D richtig gedreht ist.



Aufgabe 2

Damian versucht die Scheibe korrekt zu drehen. Jedoch hat er Schwierigkeiten. Erkläre ihm, wie er strategisch schlau an solche Aufgaben herangehen kann.



Aufgabe 3



Entwickle selbst eine lösbare Scheibenaufgabe. Nutze hierfür das Extrablatt:

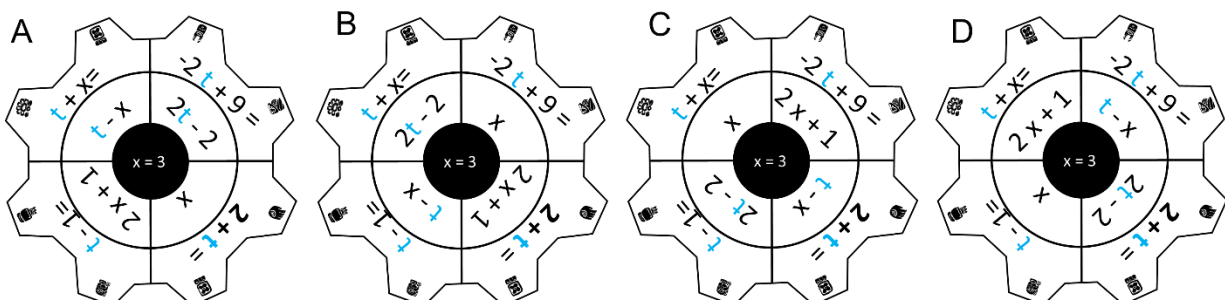
Bastelmaterialien oder gestalte selbst.

- Beschreibe, was beim Erstellen der Aufgabe zu beachten ist.
- Lass deine:n Sitznachbar:in die Aufgabe lösen.

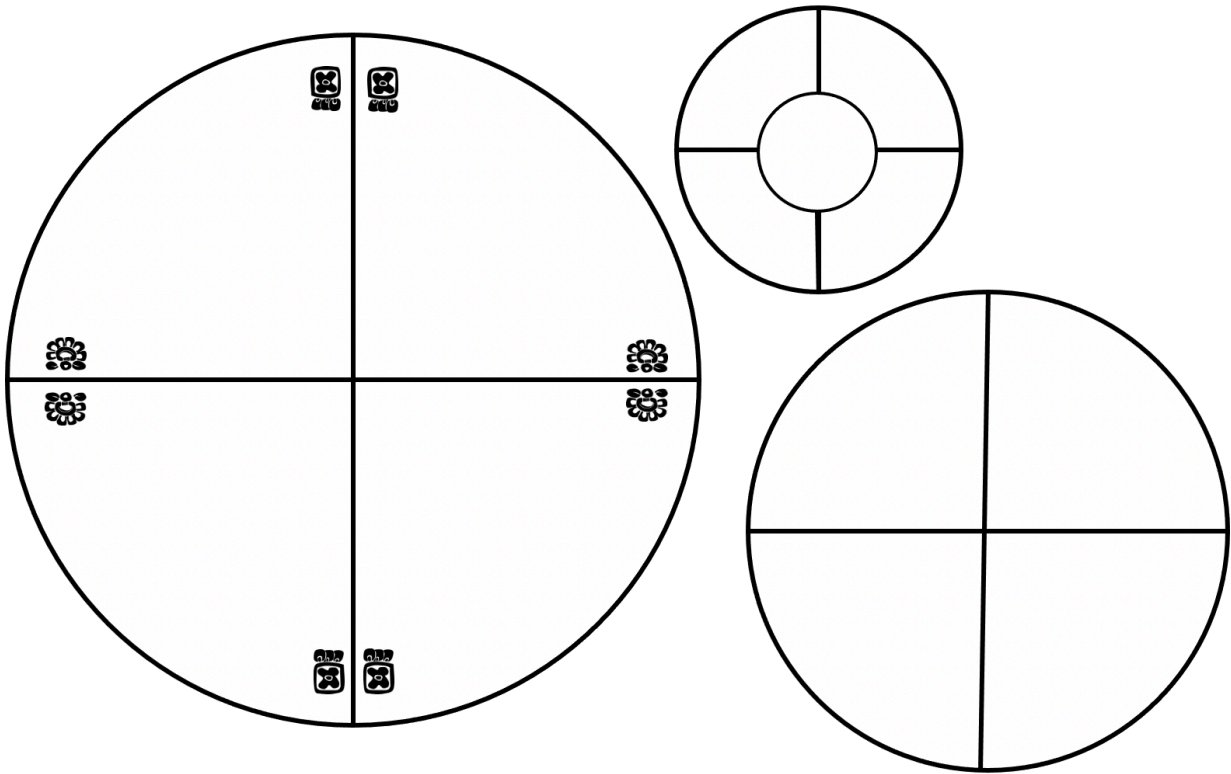
Aufgabe 4*



Begründe, welche der Scheiben A, B, C oder D richtig gedreht ist und bestimme die Konstante t .



Extrablatt: Bastelmaterial



Anleitung

1. Schneide die Kreise sorgsam aus.
2. Steche vorsichtig ein Loch in die Mitte aller Kreise.
3. Verbinde die Teile mit einer Musterbeutelklammer.
4. Beschrifte die entsprechenden Felder. **Überlege dir vorher**, was du in die Felder schreiben möchtest, damit dein Rätsel lösbar ist.

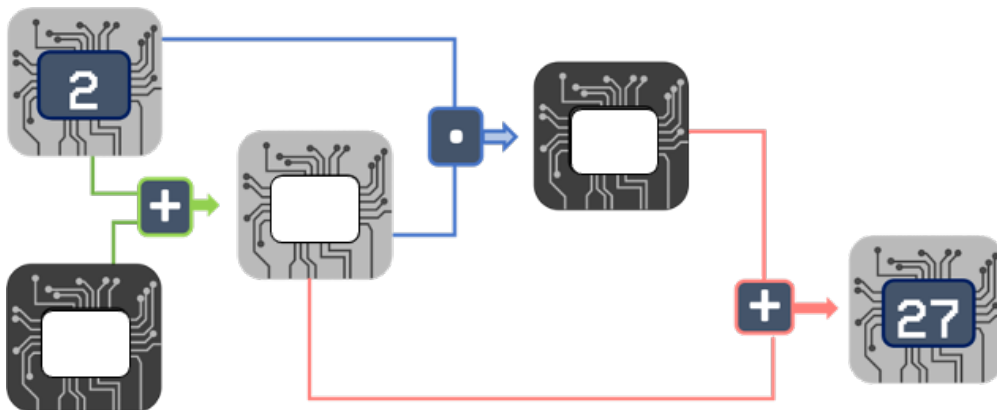
Kurt Karmas Pro-Tipp:

Du kannst die einzelnen Teile vorher auf zurechtgeschnittene Pappe kleben, damit dein Scheibenrätsel stabiler wird.

Arbeitsblatt 3: Das Chip-Rätsel

Aufgabe 1

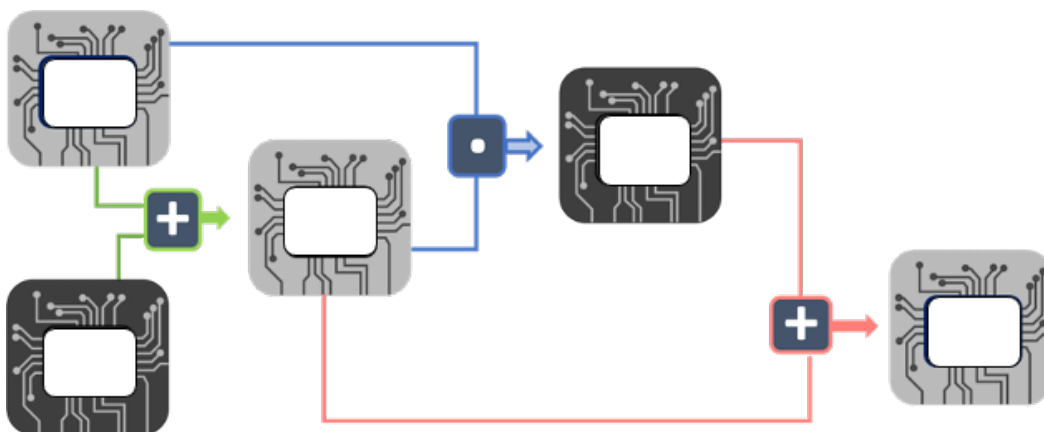
- Bestimme die Zahlenwerte der freien Chip-Felder.
- Adil hat die Aufgabe durch Probieren gelöst, erkläre ihm noch eine weitere Möglichkeit, wie er die Aufgabe lösen kann.



Aufgabe 2

Entwickle selbst eine lösbare Aufgabe. Nutze die Vorlage oder gestalte selbst.

- Beschreibe, was beim Erstellen der Aufgabe zu beachten ist.
- Lass deine:n Sitznachbar:in die Aufgabe lösen.

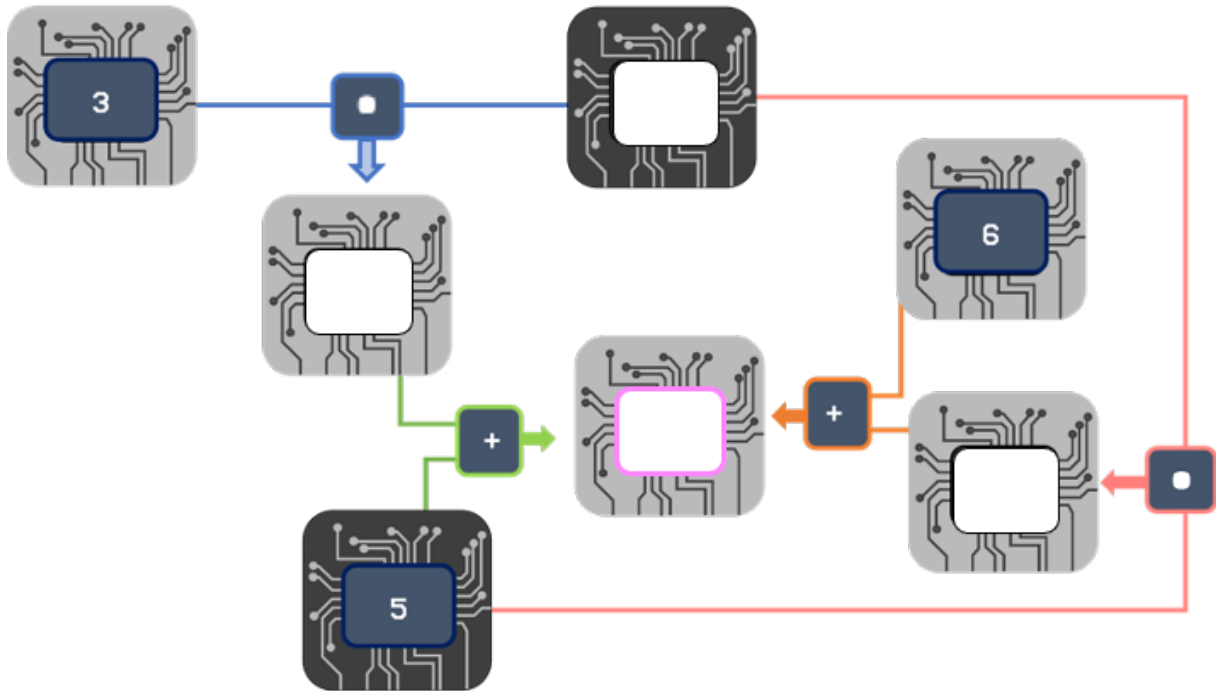


Umblättern

Aufgabe 3*



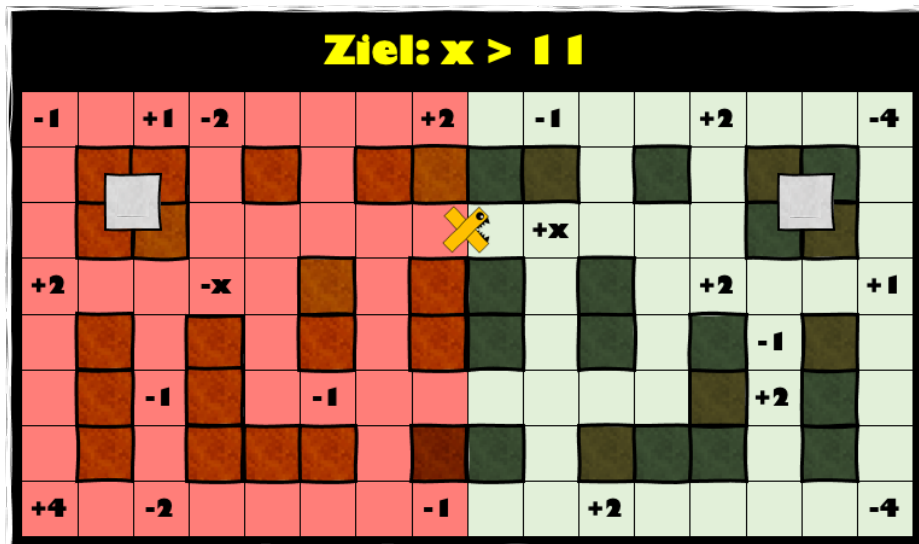
Bestimme die Werte für die freien Chips und beschreibe dein Vorgehen.



Arbeitsblatt 4: X-Bert

Aufgabe 1

- Zeichne einen möglichen Weg ein, um die vorgegebene Bedingung zu erfüllen.
- Begründe, welche Zahl das x maximal und minimal annehmen kann.

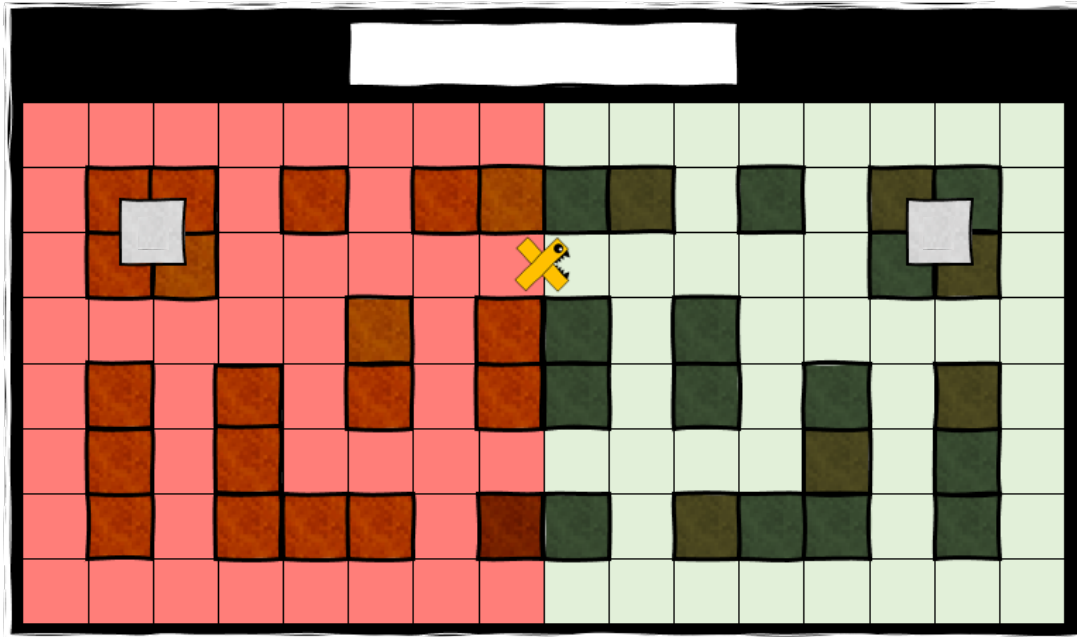


Denk daran, alles was X-Bert auf der linken Seite einsammelt kommt auf die linke Seite der Gleichung und alles was X-Bert auf der rechten Seite einsammelt, kommt auf die rechte Seite der Gleichung.

Aufgabe 2

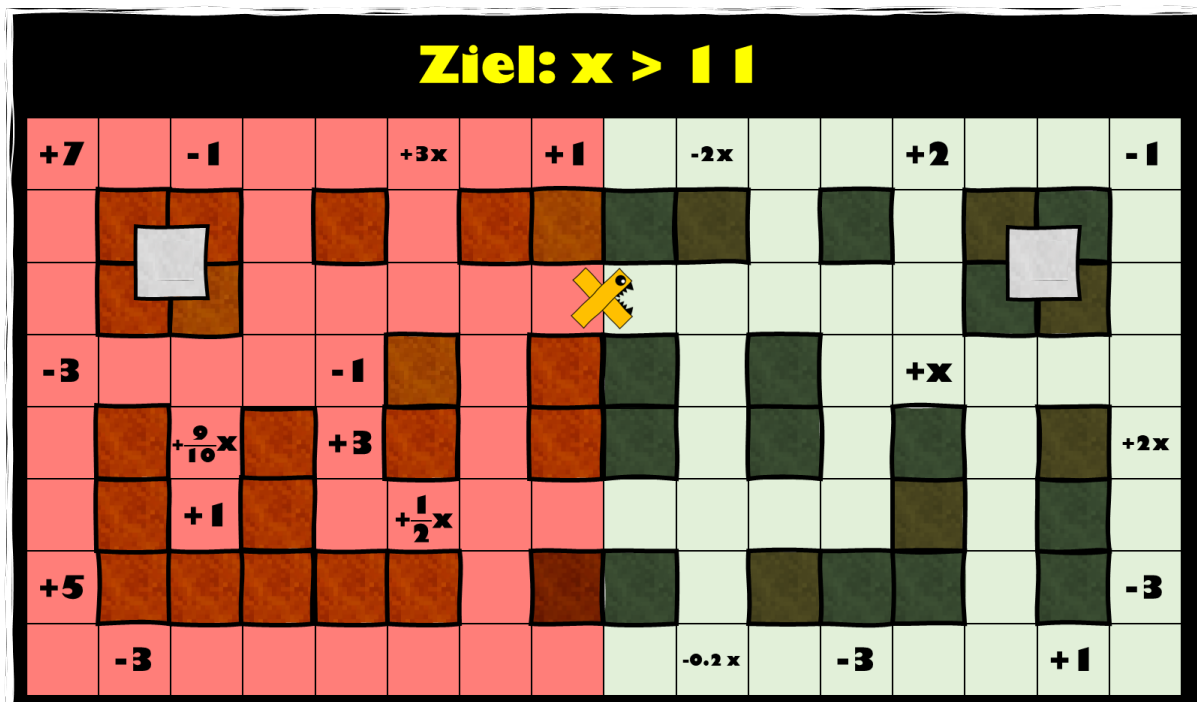
Entwickle selbst eine Aufgabe mit einer eindeutigen Lösung. Nutze die Vorlage oder gestalte selbst.

- Beschreibe, was beim Erstellen der Aufgabe zu beachten ist.
- Lass deine:n Sitznachbar:in die Aufgabe lösen.



Aufgabe 3*

Bestimme den **maximalen x-Wert**.





Zusatzarbeitsblatt



Für Knokelexperten

Löst zunächst alle anderen Arbeitsblätter.

Ihr benötigt hier die Ergebnisse aller Sternchen-Aufgaben (*)!

Entschlüsselt den Code!

Multipliziere ich meine lila Kugel mit 3, so erhalte ich ebenso viel, wie wenn ich meinen blauen Stern von 80 subtrahiere.

24 = OSS

| | | | | | | |
|---|------|------|------|------|-------|------|
| | KELE | ISTU | NG! | ART | AUSB | TE! |
| 5 | AFTI | NAS | | IG! | AUFÄ | OHN |
| 3 | SELT | OSS | SES | UT! | HIG! | EWOR |
| 1 | GR | SAM | VERL | OCKE | NDE | ZAHL |
| | EL! | ÄTS | ESR | ÄMTG | SAGH | RSCH |
| | GEI | GEN | UNVE | GES | SLICH | STAR |
| | 1 | 3 | 5 | x | | |

$$10 \text{ t} + 3 \text{ x}_{\text{max}} =$$

$$\text{x}_{\text{max}} + 10 \text{ ★}$$

