

Zahlenmauern: Wir erinnern uns:

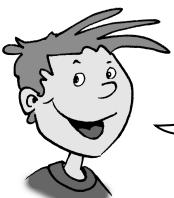


Zwei untere Steine ergeben zusammen den darauf liegenden Stein.

1. Aus welchen Steinen lassen sich Zahlenmauern bauen?



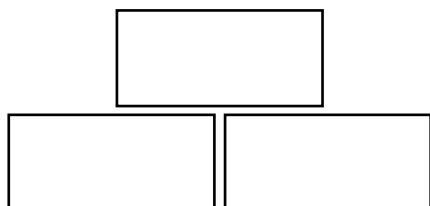
Richard hat die Vermutung:



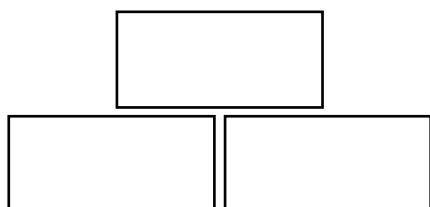
Aus drei Steinen kann man immer eine Zahlenmauer bauen.



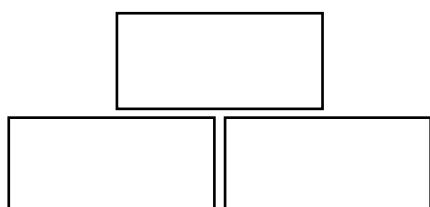
2. Überprüfe Richards Vermutung. Experimentiere mit den Steinen. Schneide die Steine aus und versuche, die Mauer zu bauen.



5 14 9



34 12 47



20 76 56



3. Stimmt Richards Vermutung? Kreuze an.



ja

nein

4. Hättest du alle Zahlenmauern bauen müssen, um Richards Vermutung zu prüfen?



Zahlenmauern: Wir erinnern uns:



Zwei untere Steine ergeben zusammen den darauf liegenden Stein.

1. Aus welchen Steinen lassen sich Zahlenmauern bauen?



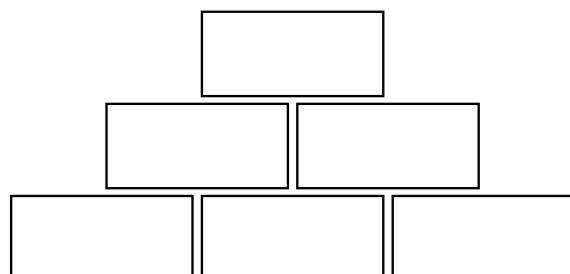
Richard hat die Vermutung:



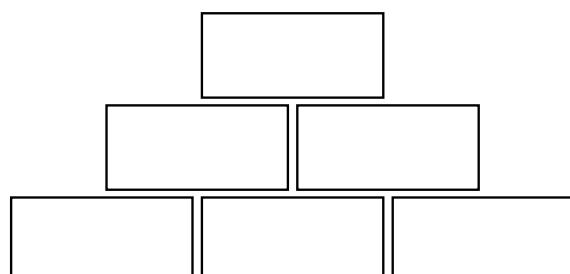
Aus sechs Steinen kann man immer eine Zahlenmauer bauen.



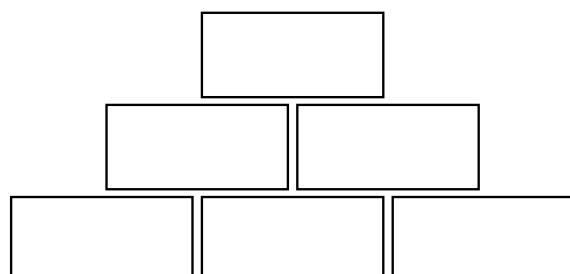
2. Überprüfe Richards Vermutung. Experimentiere mit den Steinen. Schneide die Steine aus und versuche, die Mauer zu bauen.



5	42	18
6	11	7



1	77	2
3	85	60



13	24	11
37	61	24



3. Stimmt Richards Vermutung? Kreuze an.

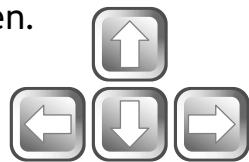
ja

nein

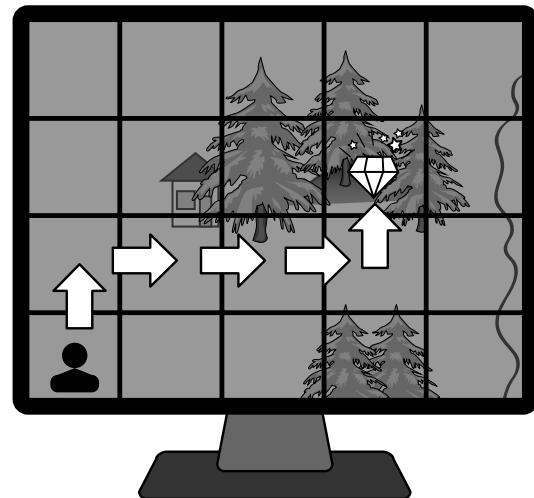
4. Hättest du alle Zahlenmauern bauen müssen, um Richards Vermutung zu prüfen?



Sira, Klara und Eric spielen ein Computerspiel.
Sira steuert die Figur mit den Pfeiltasten.
Sie steuert die Figur zu einem Schatz.



Hier siehst du, was Sira gedrückt hat und wie sich die Figur bewegt.



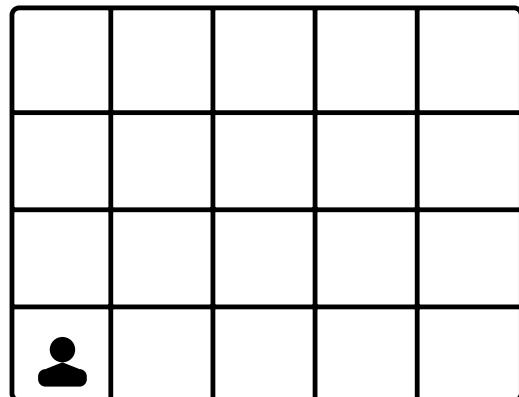
Andere Wege

Klara und Eric haben die Figur anders bewegt.

1. Zeichne den Weg der Figur farbig auf dem Spielfeld ein. Zeichne Klaras Weg grün und Erics Weg blau.

Klaras Weg:

Erics Weg:



2. Was fällt dir auf?



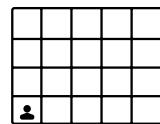
3. Kannst du noch einen anderen Weg zu diesem Ziel finden, der 5 Pfeile lang ist? Probiere weitere Wege aus und zeichne oben ein.

4. Notiere hier die Pfeile deines Weges.

--	--	--	--	--

Sira hat eine Vermutung.

Wenn die Pfeile
gleich oft vorkommen, dann
führen die Wege zum selben Ziel.



1. Wie oft kommt jeder Pfeil vor?

In diesem Weg gibt es ___ und ___ .

In diesem Weg gibt es ___ und ___ .



2. Überprüfe Siras Vermutung. Versuche, einen Weg mit 3 und 2 zu finden, der zu einem anderen Ziel führt. Überlege dir möglichst viele Wege mit 3 und 2 und trage sie unten ein. Wenn du mehr Platz brauchst, schreibe auf der Rückseite weiter.

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

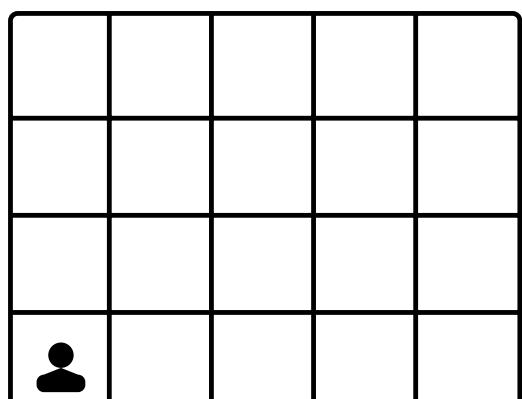
--	--	--	--	--

3. Laufe deine Wege mit einer Spielfigur ab.

4. Führen die Wege alle zum selben Ziel?

Kreuze an.

ja nein



5. Passt Siras Vermutung?

Kreuze an.

ja nein

6. Warum ist das so?

Sprecht in der Klasse darüber.