

Anhang:

Verwendete Spiel/Rätsel in der Matheinsel

- „Make `n break“ und „Make `n break extreme“ → 2 Spiele von Ravensburger, siehe www.ravensburger.com
- „Engerl & Berngerl“ (Ravensburger), siehe www.ravensburger.com
- Blokus, Blokus duo, Blokus 3D → Spiele, siehe: www.blokus.at
- Lon-Pos-Pyramids, siehe: www.lon-pos.com
- „Verflixxt“, ein Spiel von Ravensburger
- Loopit, ein Spiel von Goliath, siehe www.goliathgames.com
- Verschiedene Holzwürfel (werden auseinander genommen und müssen wieder zusammen gebaut werden) Geschäft „Holzspecht“, 1020 Wien, Hollandstraße 18
- Tetris cube → bei Toys `R`us gekauft
- Raum-Diktat, von Brigitte Weninger (Artikelnr: 014A)
- Schifferl versenken MINI, siehe www.bartlgmbh.com
- Verschiedene Puzzels
- Labyrinth (ein Spiel von MB)
- 4 gewinnt (ein Spiel von MB)
- Big Brain- Kartenspiel, siehe www.universitygames.de
- Schach
- Kopierte Arbeitsblätter zum Thema „Wege finden“ (verschiedene Labyrinthe)
- Visola 2 (Schubi → Schulbuchaktion!), siehe www.schubi.com
- Triominos
- Yenga-Holzturm, siehe Spielwarenhandel
- Da-vinci-Code (Spiel Kompakt), siehe www.winning-moves.de
- Murmelmonster (Ravensburger) siehe www.ravensburger.com
- Invers (Peri-Spiel), Artikelnr: 10084
- Pavilion- Knifflige Puzzels und „Brain benders“: bei Toys `r`us gekauft
- Rummikub original, siehe www.jumbo.eu
- The Times Sudoku (Parker)
- „verflixte Sudoku“ siehe www.hasbro.de
 - Streifen (blau)
 - Blöcke (rot)
 - Blöcke 2 (gelb)
- Rätsel „Schon fertig? Jetzt ist Willi dran!“, 1-4.Klasse (Cornelsen)
 - 1.Klasse ISBN: 978-3-589-22114-1
 - 2.Klasse ISBN: 979-3-589-22115-8
 - 3.Klasse ISBN: 978-3-589-22117-2
 - 4.Klasse ISBN: 978-3-589-22544-6
- IQ-Minuten-Turbotest (bei Libro gekauft)
- Pentominos → Koth, M. und Grosser, N., Das Pentomino – Buch. Aulis Verlag Deubner. ISBN 3-7614-2543-0 www.betzold.at

- Zauberfuchse (=sind Geheimbotschaften. Und zwar diese wo anstelle der Zahlen Symbole stehen und man die Rechnungen entschlüsseln muss mit nur geringer Vorgabe - also z.B. das Herz steht für eine 4 (Siehe Anhang 10).
- Mini- Fragerollen (siehe Anhang 11)
- Biberquiz (= ein Päckchen mit Karten auf denen jeweils eine Rätselfrage und auf der Rückseite die Antwort steht. Das Ganze ist optisch unterstützt mit Zeichnungen, Tabellen, Plänen und Inhaltlich an eine Biberfamilie geknüpft. ISBN 978-3-89777-123-9, www.moses-verlag.de
- Möbiusschleife (siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/M%C3%B6biusband>) Das Möbius Band ist der Versuch einer Erklärung für die Mehrdimensionalität.
- „Naum Gabo“ (siehe: Dahl, Kristin; Nordqvist, Sven (1996): Zahlen, Spiralen und magische Quadrate. Mathe für jeden. Hamburg: Verlag Friedrich Oetinger) Naum Gabo ist ein Maler gewesen der unter anderem bestimmte Figuren konstruiert hat aus Draht oder Schnüren die aus Verbindungen von gewissen Zahlenstrahlen entstanden sind. (siehe Anhang 12).







Brain Bender
Knowledge Plus
Quattro cubi

Due giochi in uno
A due giocatori
Per 8-12 anni
Il gioco più impegnativo
Migliore regalo per i bambini





DIE MATHE-INSEL

<u>Name</u>	
Dominospiel	
Rätsel	
Mathe-spielen (Buch) „Wollen wir Mathe spielen“	
Mathematikpaket (Buch)	
Geodreieck Lineal und Zirkel (AB)	
Minispiel-Fragerolle	
3-D Puzzle	
Experimente (Buch) „Zahlen, Spiralen und ...“	
Holzpuzzle	
100 Denkspiele (Buch)	
Knobelspiele im Internet	
Schach	
Der Zahlenteufel (Buch)	
Magic Würfel	

DIE MATHE-INSEL

<u>Name</u>	
Rätsel	
Geodreieck und Zirkel	
Sesselspiel	
„Feuer und Eis“	
Knobelspiele im Internet	
Schach	
Geheimbotschaften	
Biberquiz	
Magic Würfel	
Zahlenteufel	
Junglespeed	
Dosenpost	
Puzzle	

DIE MATHE-INSEL

<u>Name</u>	
Zahlenrätsel	
Bilderrätsel	
Sudoku	
„Feuer und Eis“	
4 Felder Problem	
Kakuro	
Geheimbotschaften	
Willi Grünschopf	
Puzzle	
Sesselspiel	
Junglespeed	
Knobelspiele im Internet	
Tic Tac	
Folienrätsel	
Schach	
The ultimate Puzzle	
Turmspiel	
Nüsse knacken	

Internetadressen

<http://www.onlinespiele.org/rubrik.php?seite=0&genre=Logik&sort=titel&e=1>

<http://www.freetetris.org/>

<http://www.mygames24.de/denkspiele-online.htm>

http://lernarchiv.bildung.hessen.de/grundschule/Mathematik/Knobeln/Knobeln_online/index.html

<http://www.nur-games.de/>



Der Zauberfuchs



$$\begin{array}{l} \square \text{☸} - \text{☾} = \square \circ \\ \triangle + \triangle = \heartsuit \\ \dagger - \circ = \text{☸} \\ \heartsuit \cdot \circ = \square \circ \\ \square \square + \triangle = \square * \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \underline{\quad} - \underline{5} = \underline{12} \\ \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \text{☸} - \text{☸} = \nabla \\ \dagger \nabla + \square = \dagger \square \\ * \cdot \heartsuit = \circ \dagger \\ \square - \heartsuit = \heartsuit \\ \circ \cdot * = \dagger \text{☸} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \underline{4} - \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{16} \\ \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad} \end{array}$$

GEHEIMBOTSCHAFT

Regenwurm

$$\triangle \heartsuit - \bigcirc = \text{☼}$$

$$\ast \cdot \square = \triangle \text{☼}$$

$$\bigcirc + \heartsuit = \square$$

$$\heartsuit \cdot \bigcirc = \text{☼}$$

$$\square \cdot \heartsuit = \triangle \heartsuit$$

$$\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{2} \cdot \underline{\quad} = \underline{8}$$

$$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Stachelschwein

$$\bigcirc \cdot \square = \ast \bigcirc$$

$$\triangle + \bigcirc = \heartsuit$$

$$\square \cdot \triangle = \text{☼}$$

$$\ast \triangle - \heartsuit = \bigcirc$$

$$\heartsuit + \text{☼} = \ast \square$$

$$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{13}$$



Bunte Pause

Hier standen einmal Rechenaufgaben, doch der Zauberer hat alle Ziffern in Bilder verwandelt. Finde durch Probieren heraus, welche Aufgaben es waren. Gleiche Bilder bedeuten gleiche Ziffern!

☆	♥	-	☆	=	♠
♠		-	♦	=	♣
☆	♥	-	♣	=	♣
♣		-	☆	=	♣
♣	:		♦	=	☀
🐟	.		♦	=	☾

10	-	1	=	___
___	-	___	=	___
___	-	___	=	___
___	-	___	=	___
___	:	___	=	___
___	.	___	=	___

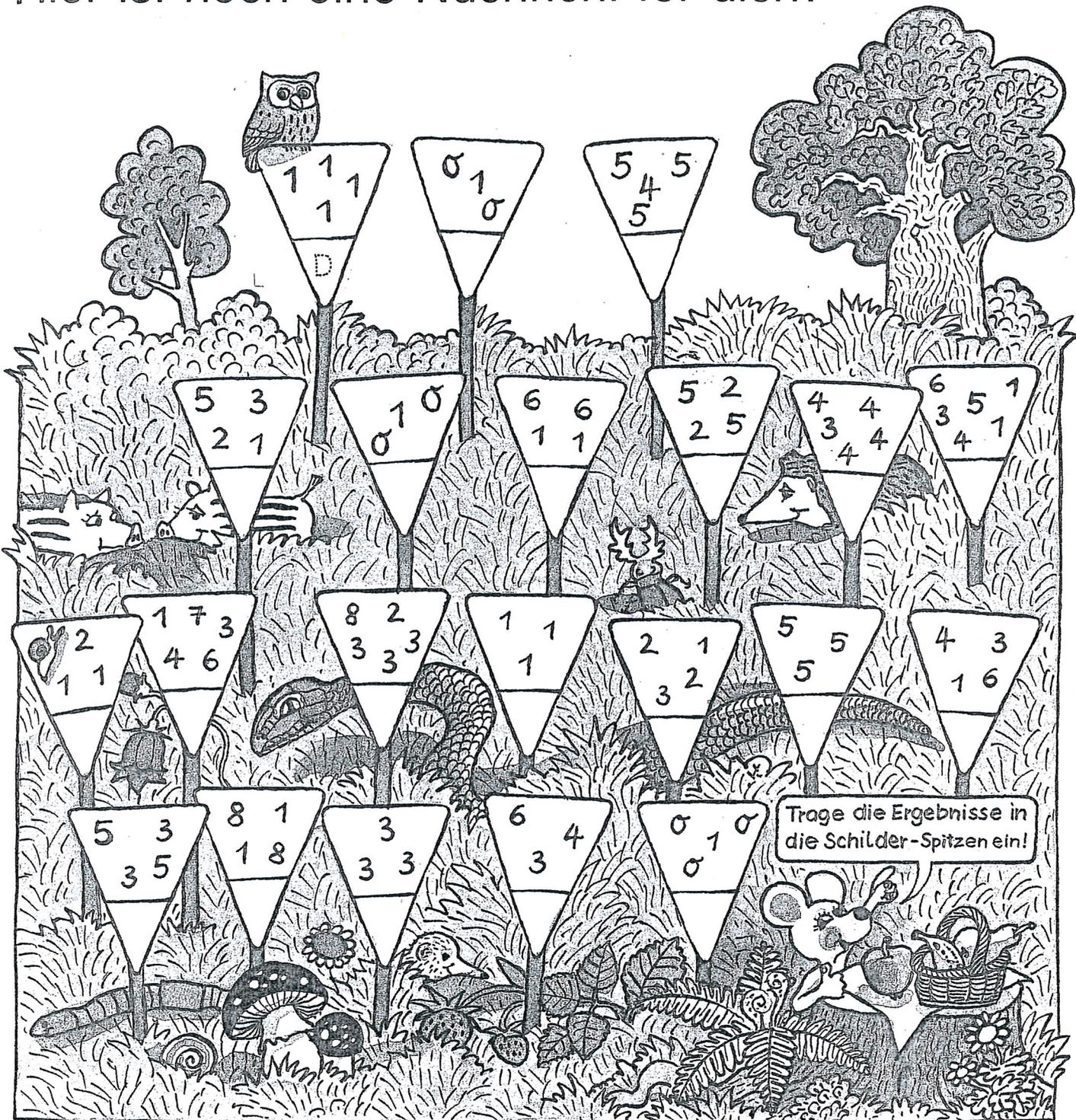
Hier hat der Zauberer die Ziffern in andere Bilder verwandelt. Welche Ziffern sind es?

🎵	+	🎵	=	△	🏠
🎵	-	👄	=	△	
△	☕	-	🎵	=	□
●	.	□	=	☕	△
👁	:	☕	=	👄	
△	🏠	-	👄	=	🚤

___	+	___	=	10
___	-	___	=	1
___	-	___	=	___
___	.	___	=	___
___	:	___	=	___
___	-	___	=	___



Hier ist noch eine Nachricht für dich!



Probier doch mal, ob du deinen Namen in die Geheimsprache übersetzen kannst!

Zeichne zuerst so viele Schilder, wie dein Name Buchstaben hat.

Suche dann aus der Tabelle die entsprechenden Zahlen.

„Topsi“ heißt in der Geheimsprache: 20, 15, 16, 19, 9.

Zerlege dann jede Geheimzahl in eine Plus-Aufgabe!

Beispiel: T heißt 20. Topsi zerlegt die Zahl 20 in: $5+5+6+4$.

Der geheimnisvolle Schilder-Wald

Topsi hat sich eine tolle Geheimsprache ausgedacht.
Zuerst werden alle Buchstaben des Alphabets durchnummeriert.
das sieht dann so aus:

A	B	C	D	E	F	G	H	J	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
U	V	W	X	Y	Z				
21	22	23	24	25	26				

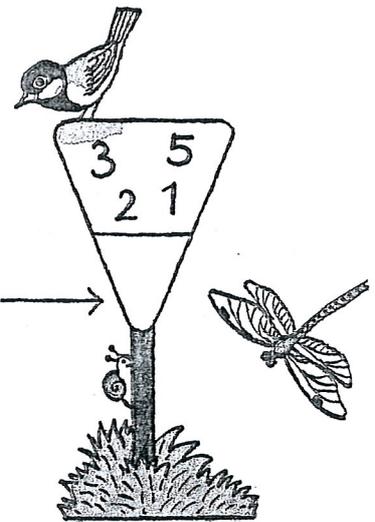
Nun wird die Zahl in eine Plus-Aufgabe verwandelt.

Beispiel: Du möchtest ein K schreiben. Das K ist
in unserer Geheimschrift die Zahl 11.

Statt 11 schreiben wir vielleicht: $3+2+5+1$.

Das K-Schild sieht also zum Beispiel so aus:

Hier wird das
Ergebnis eingetragen.



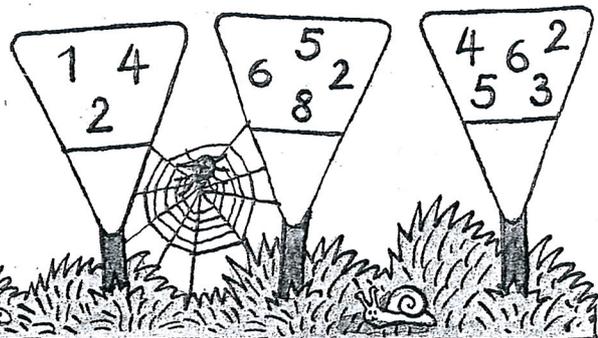
Ob du dieses Wort schon lesen kannst?

Probier es doch einfach aus!

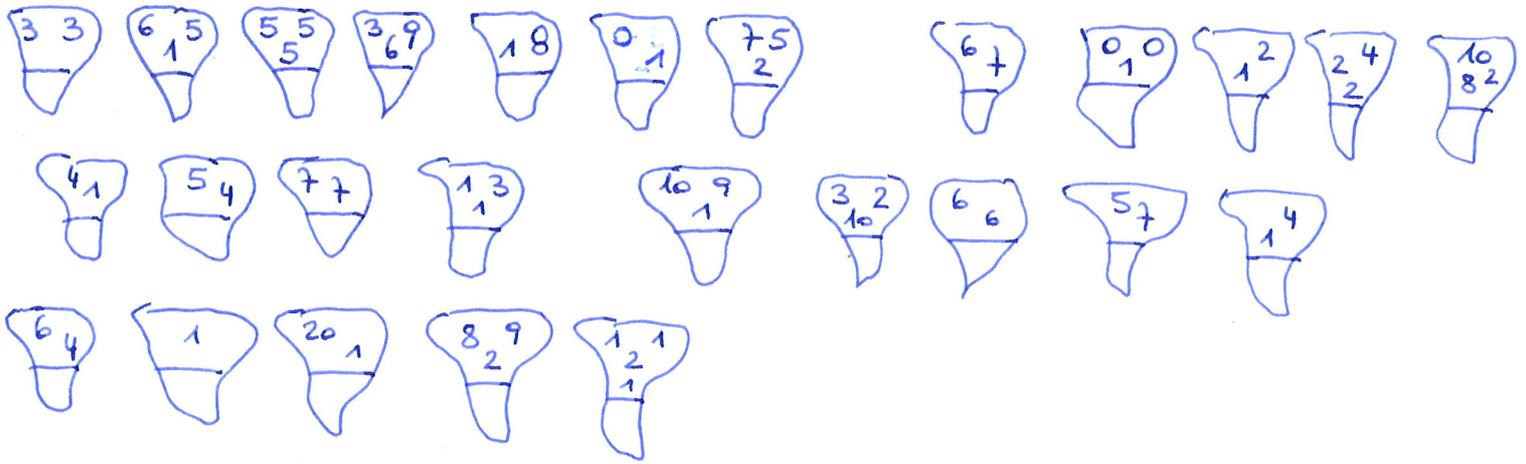
Zähle die Zahlen in jedem Schild zusammen, und
trage das Ergebnis in die Dreieck-Spitzen ein!

Suche dann zu jeder Ergebniszahl
den entsprechenden Buchstaben
aus der Tabelle.

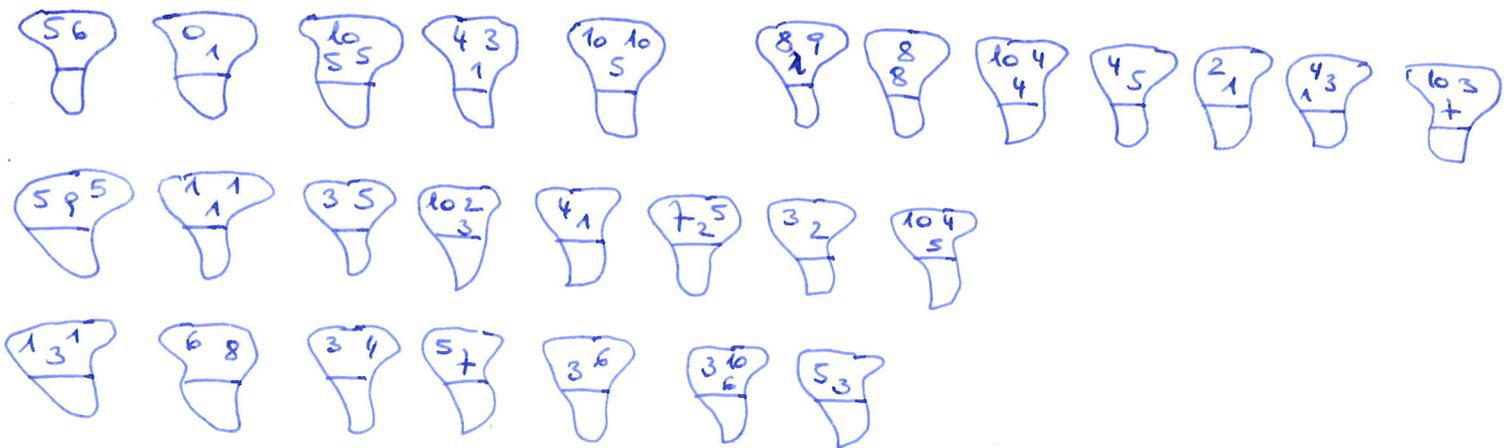
Lies die drei Buchstaben zusammen!



Geheimbotschaft : DRACHE



Geheimbotschaft : BIENE



Minispiel-Fragerolle:

- + Zeichne dein Traumzimmer.
- + Schreibe deinen Namen verkehrt auf ein Blatt Papier.
- + Schreibe deinen Namen in Spiegelschrift.
- + Zu zweit: Jeder sucht sich 5 Namen aus und spricht sie abwechselnd dem anderen verkehrt vor. Erratet der andere den Namen?
- + Such dir aus einer Zeitschrift ein Bild wo Menschen abgebildet sind und versuche das Bild nachzustellen.
- + Schreibe eine Schatzkarte, verwende dazu den Kompass.
- + Zeichne eine Karte eines Zimmers des Schulkollektivs. Danach lass ein Kind raten welches Zimmer du gemeint hast.
- + Überlege dir welche Sachen du gerne in deinem Zimmer hättest. Erstelle eine realistische Preisliste und kontrolliere ob du mit 150 Euro auskommst.

Frage: Vier Freunde unternehmen jeden Sonntag einen Angelausflug. Und jeden Sonntag gibt es einen Streit darum, wer den größten Fisch gefangen hat. Finde mit folgenden Hinweisen heraus, wie die Rangfolge an diesem Sonntag lautet, wenn keine zwei Fische gleich groß waren.

Martina, Stefan, Sabine und Erkan geben dir Hinweise, aber Vorsicht es sind Angelgeschichten und somit alles Lügen!

Martina: Erkan angelt den größten Fisch.

Stefan: Martina fing einen größeren Fisch als Sabine.

Sabine: Mein Fisch war größer als Stefans.

Erkan: Sabine hatte den zweitgrößten Fisch an der Angel.

Wer hat denn nun den größten Fisch gefangen???

Frage: Der Bauer Franz hat 7 Tiere, und zwar Schafe und Gänse. Zusammen zählt er bei ihnen 22 Beine. Wie viele Schafe besitzt Franz?

Frage: Willy, der Wurm, liegt in Startposition vor einer 12 Meter hohen Mauer. Jeden Tag kriecht er 3 Meter an der Wand hoch, aber Nachts rutscht er zwei Meter zurück. Wie lange braucht Willy bis er die Oberkante der Mauer erreicht hat?

Frage: Obelix stellt seine Hinkelsteine in einem großen Kreis auf, und zwar so, dass jeder Hinkelstein vom nächsten Hinkelstein gleich weit entfernt ist. Dann zählt er die Hinkelsteine der Reihe nach durch. Doch leider verzählt er sich, bevor er zu Ende kommt. Aber er hat sich gemerkt, dass der sechste Hinkelstein dem siebzehnten direkt gegenüber steht. Wie viele Hinkelsteine stehen in dem Kreis?

Frage: Nina Natter die Schlange ist sehr gefräßig. Ihre Schwester sagt, dass sie mehr auf ihre Figur achten sollte. Letzte Woche fraß sie 3 Mäuse, diese Woche sogar 4 und für nächste Woche hat sie sich 2 Mäuse vorgenommen. Wie viel Mäuse darf sie in der vierten Woche noch fressen, damit sie nicht mehr als 10 Mäuse in einem Monat verschlingt? Mach dir Notizen.

