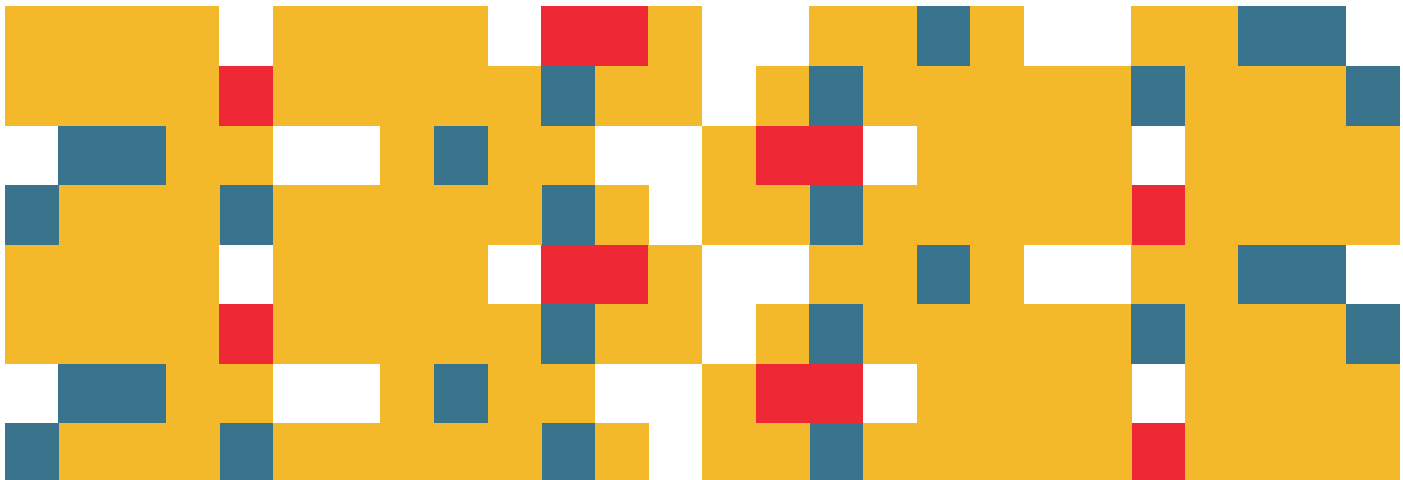




LOGOB X



01 Würfelspiele - Mathe Würfel



SPIELAUFBAU

Nehmt euch die zwei Binärwürfel und die zwei Rechenwürfel.

SPIELABLAUF

Auf dem Arbeitsblatt findest du magische Rechnungen, die sich mit den Binärwürfeln und den Rechenwürfeln lösen lassen.

Weitere spannende Mathematikaufgaben mit den Binärwürfeln und Rechenwürfeln warten anschließend auf dich.

ZIEL

Löse diese Rechenaufgabe und schreibe die Rechnung auf das beiliegende Blatt.

01 Würfelspiele



INHALT



2

1



2

3



01 Würfelspiele - Robo-Pachisi



SPIELAUFBAU

Lege den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jeder Logo-Gamer entscheidet sich für eine der vier Farben und platziert die Spielsteine am Roboterparkplatz mit der gewählten Farbe. Das Spiel wird mit einem eigenen Logo-Würfel gespielt. Der jüngste Logo-Gamer beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Wird eine 110 (ist eine 6) gewürfelt, darf eine Roboterfigur auf das Startfeld gelegt werden und noch mal gewürfelt werden. Die Roboterfigur darf so viele Schritte wie gewürfelt im Uhrzeigersinn bewegt werden. Roboterfiguren können auch gestoßen werden und müssen dann zurück in die Robotergarage. Es dürfen keine 2 Roboterfiguren auf einem Feld stehen. Wenn man mit seiner letzten Figur vor seinem Roboterkinostand steht, muss man mit der genauen Würfelanzahl einziehen.

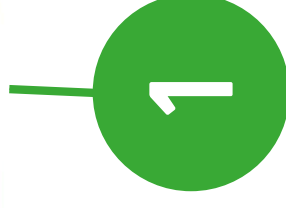
ZIEL

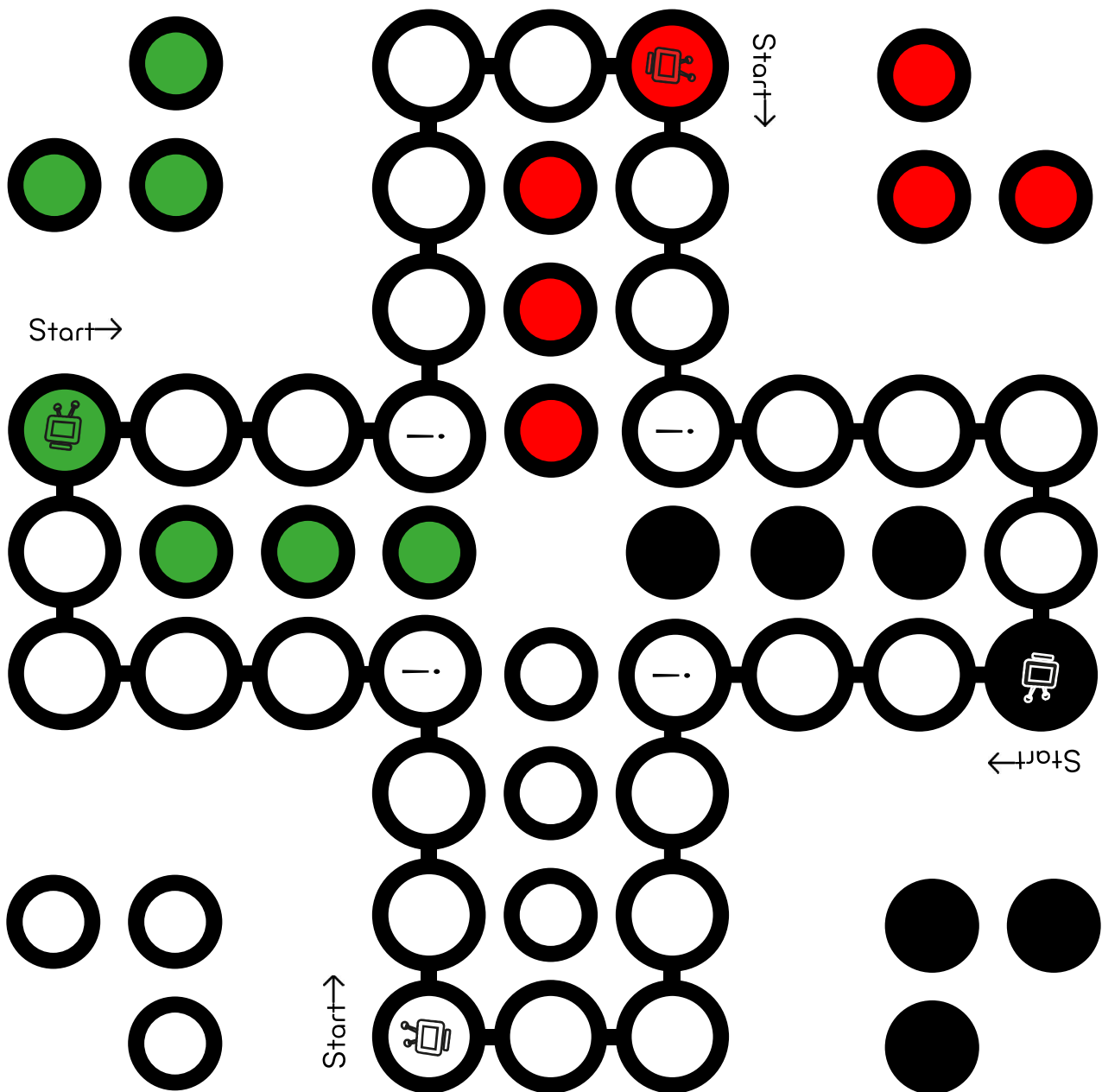
Das Ziel des Spieles besteht darin, die 3 eigenen Roboterfiguren vom Roboterparkplatz in das Roboterkinostand zu bewegen.

01 Würfelspiele



INHALT



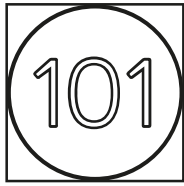


Spiel 1 Spiele das RoboPachisi wie auf dem Aufgabenkärtchen beschrieben.

Spiel 2 Wenn du auf ein Aktionsfeld kommst, darfst du noch einmal würfeln.

Spiel 3 Überlege dir für die Aktionsfelder eigene Regeln.

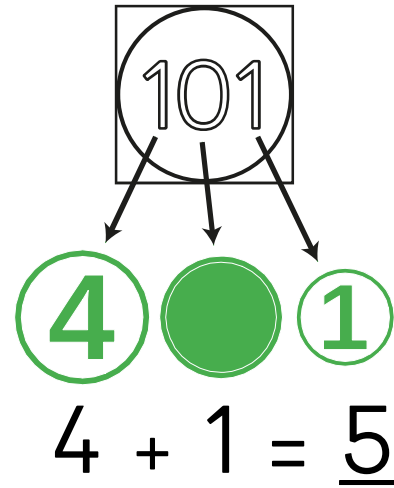
Binärwürfel



Binärscheiben



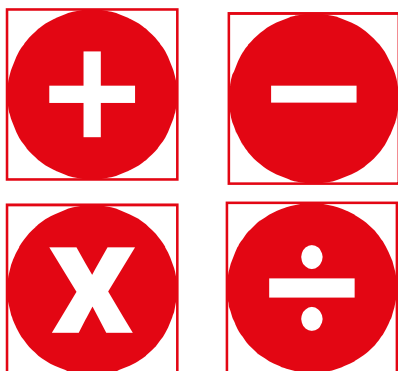
Umrechnung



001	=	
010	=	
110	=	

011	=	3
100	=	
101	=	5

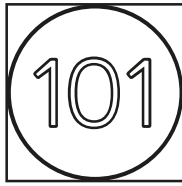
Rechenwürfel



Rechenbeispiele

110	+	101	=		
100	x	011	=		
110	100	+	101	=	

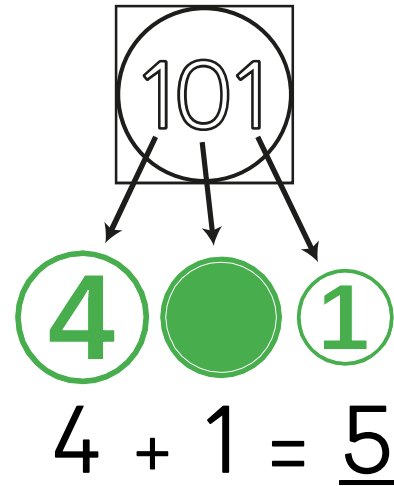
Binärwürfel



Binärscheiben



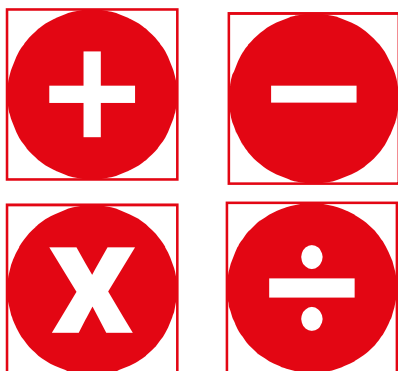
Umrechnung



001	=	1
010	=	2
110	=	6

011	=	3
100	=	4
101	=	5

Rechenwürfel



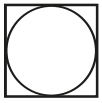
Rechenbeispiele

110	+	101	=	11	
100	x	011	=	12	
110	100	+	101	=	69

Rechenaufgaben würfeln

<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest
<input type="text"/>	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	\pm	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$\times \div$	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	Rest

Hinweis:



Würfle mit einem Binärwürfel



Würfle mit dem Plus-Minus-Würfel



Würfle mit dem Multiplikation-Divisions-Würfel



Schreibe das Ergebnis in das Quadrat

				=	
011	101		100	=	
3	5		4	=	31

Rechenaufgaben würfeln

				=					
						=			
						=			
								=	

Mathe-Magie

			2		12
Anfangszahl	=			2	
=					
			Anfangszahl		
	=				

Vergleicht euer Endergebnis!
Das ist Magie!

0 2 T a n g r a m



SPIELAUFBAU

Das Spiel besteht aus neun Plättchen in einfachen geometrischen Formen. Du musst die neun Plättchen so in das Quadrat legen, dass sie das Quadrat ausfüllen.

SPIELABLAUF

Aufgabe ist es, mit allen Puzzle-Teilen das Quadrat auszufüllen. Wenn du das geschafft hast, warten noch andere spannende Aufgaben (Arbeitsblätter) mit dem Tangram auf dich!

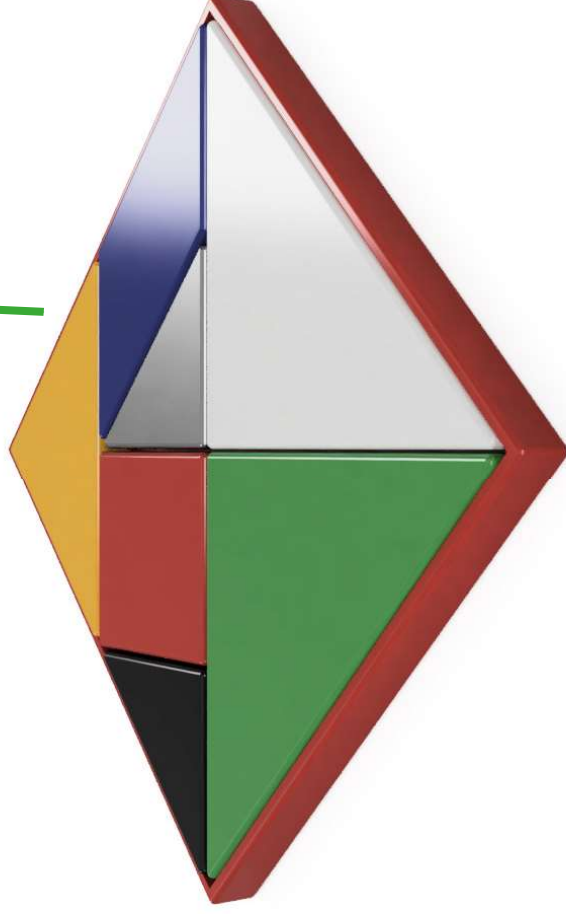
ZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, alle Teile in die Form zu legen.

0 2 T a n g r a m



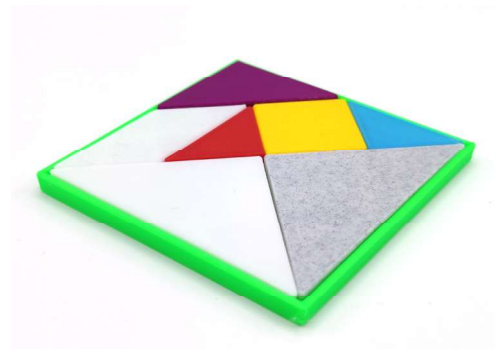
INHALT



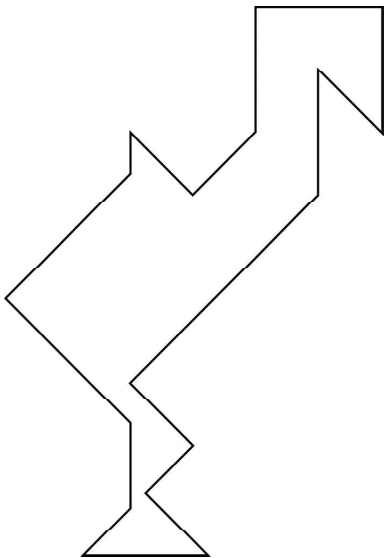
Füge die sieben Teile so zusammen, dass sich die vorgegebene geometrische Form aufweist.

Regeln

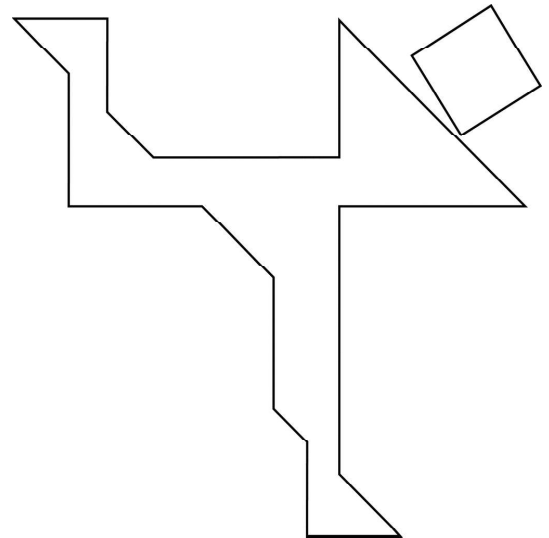
1. Alle 7 Steine müssen benutzt werden
2. Die Steine dürfen nicht übereinander liegen
3. Die Steine müssen flach aufliegen



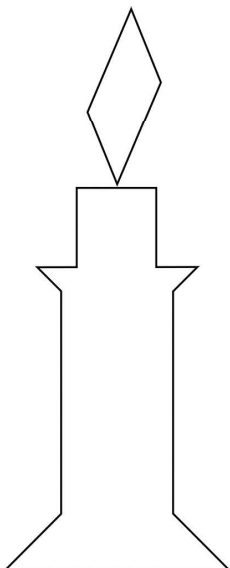
Flamingo



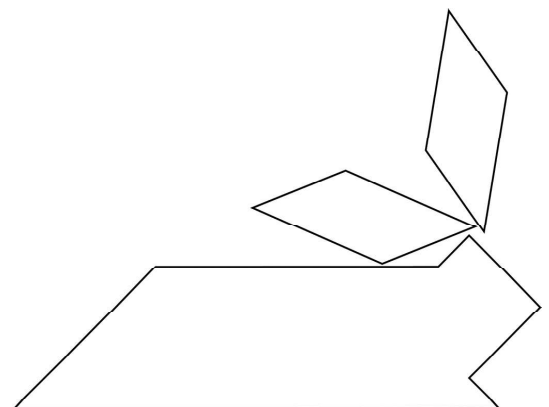
Eisläufer



Kerze



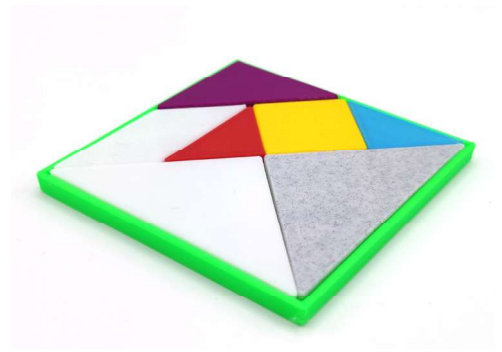
Hase



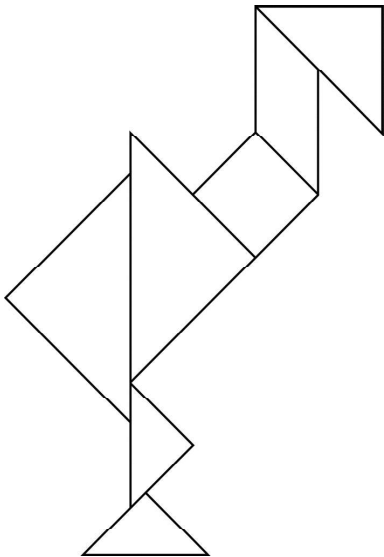
Füge die sieben Teile so zusammen, dass sich die vorgegebene geometrische Form aufweist.

Regeln

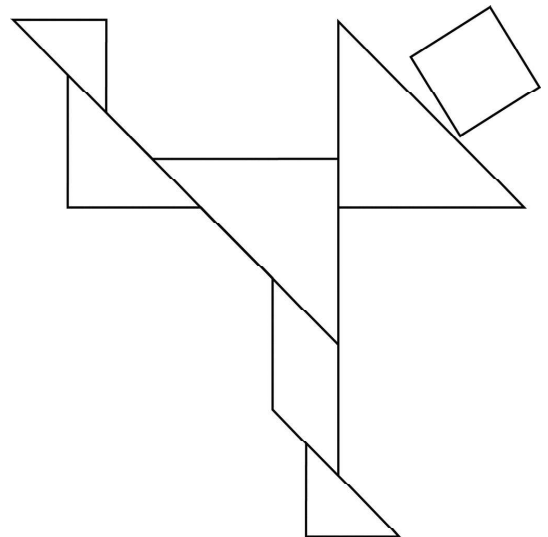
1. Alle 7 Steine müssen benutzt werden
2. Die Steine dürfen nicht übereinander liegen
3. Die Steine müssen flach aufliegen



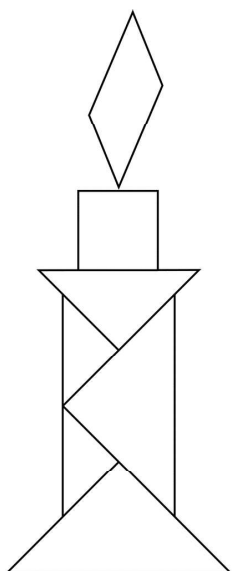
Flamingo



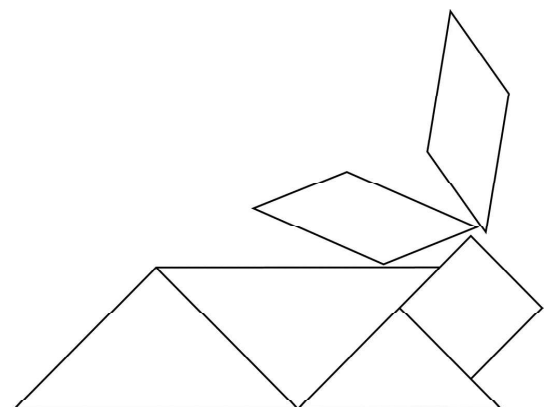
Eisläufer



Kerze



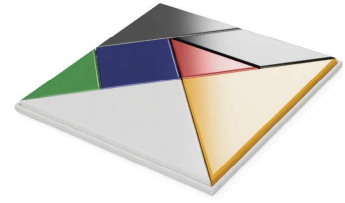
Hase



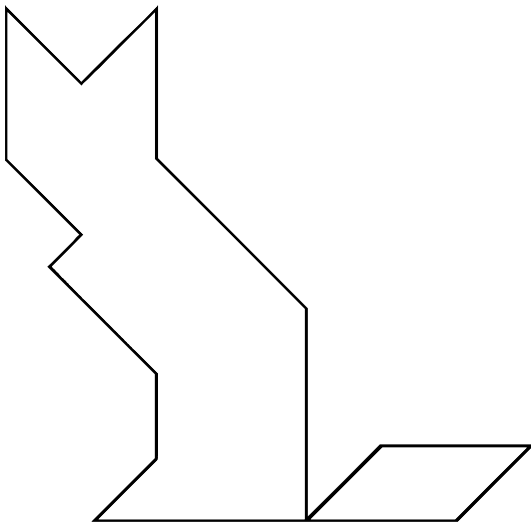
Füge die sieben Teile so zusammen, dass sich die vorgegebene geometrische Form aufweist.

Regeln

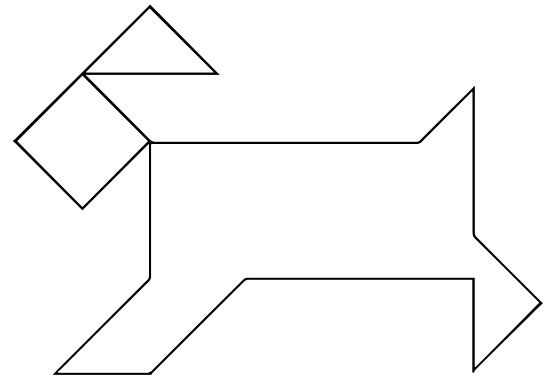
1. Alle 7 Steine müssen benutzt werden
2. Die Steine dürfen nicht übereinander liegen
3. Die Steine müssen flach aufliegen



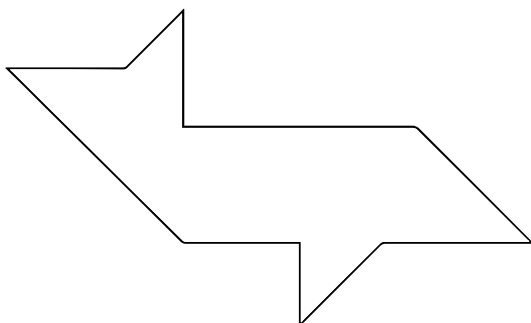
Katze



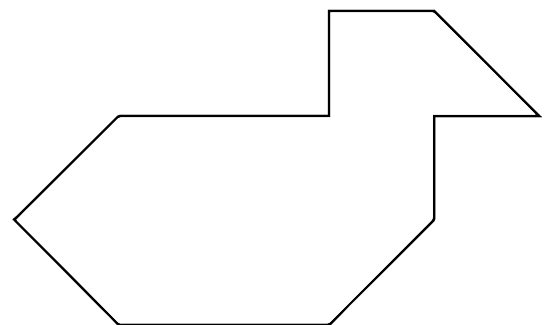
Hund



Delfin



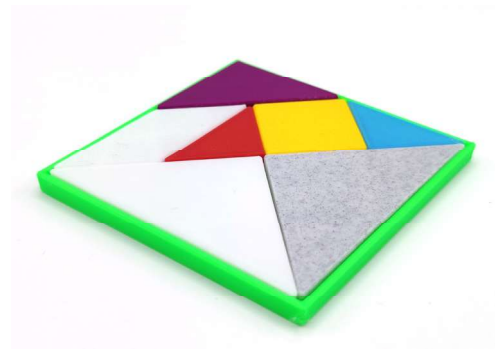
Ente



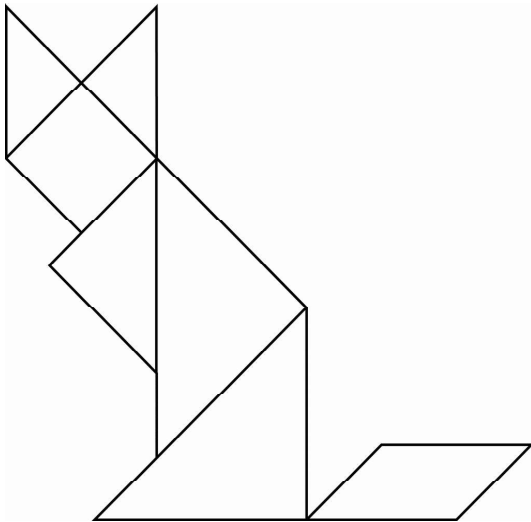
Füge die sieben Teile so zusammen, dass sich die vorgegebene geometrische Form aufweist.

Regeln

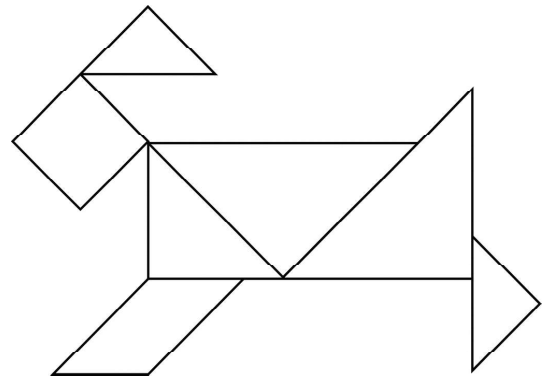
1. Alle 7 Steine müssen benutzt werden
2. Die Steine dürfen nicht übereinander liegen
3. Die Steine müssen flach aufliegen



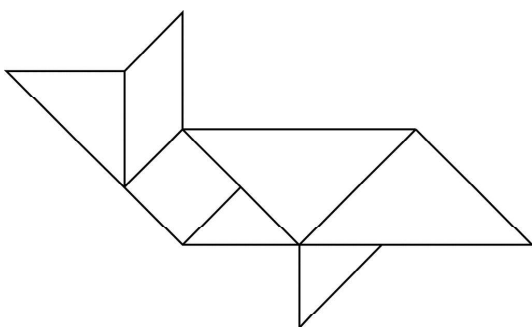
Katze



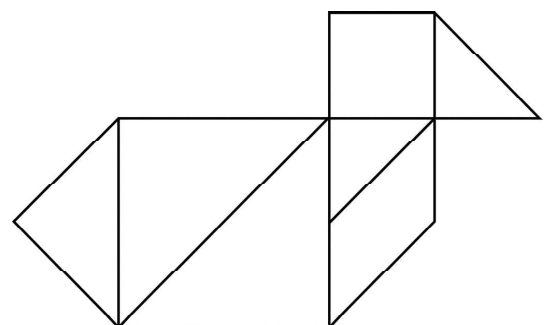
Hund



Delfin



Ente



0 3 B e f r e i e m i c h



SPIELAUFBAU

„Befreie mich“ ist ein Puzzlespiel. Lege das Spielbrett für alle gut erreichbar in die Mitte. Nimmst du eine der Aufgaben und legst die Blöcke wie abgebildet darauf. Die Blöcke dürfen danach nur mehr verschoben, nicht mehr angehoben, werden.

SPIELBLAUF

Verschiebe die weißen Blöcke nach oben oder unten bzw. links oder rechts so, dass der rote Block zum Ausgang geschoben werden kann. Wenn du das geschafft hast, warten noch andere spannende Aufgaben (Arbeitsblätter) auf dich!

ZIEL

Ihr habt gewonnen, wenn ihr den roten Block durch Verschieben frei bekommen habt. Es warten noch weitere spannende Puzzles auf dich!

0 3 B e f r e i e m i c h



INHALT

8



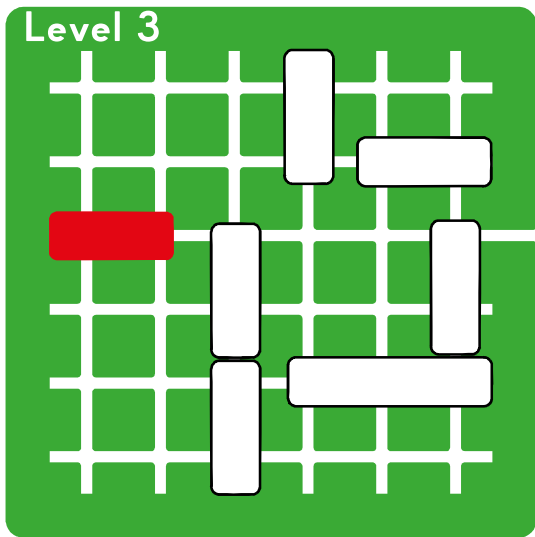
1

3

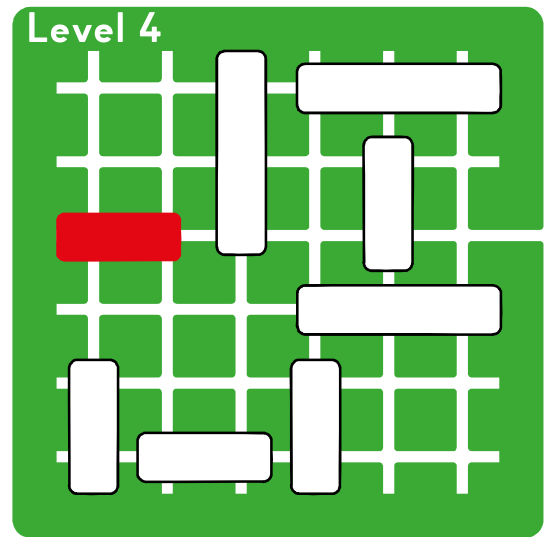


1

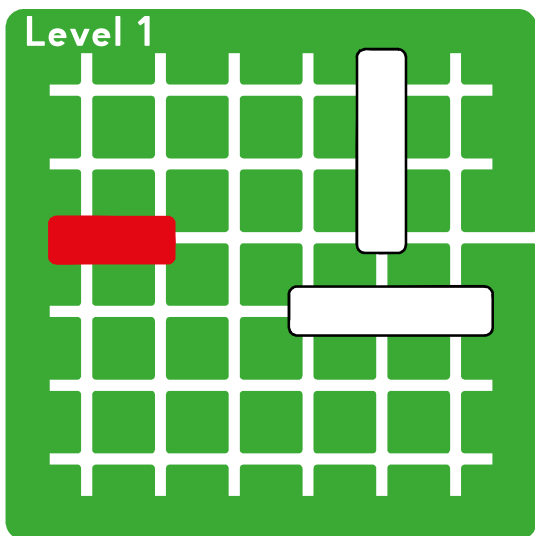
03 BEFREIE MICH



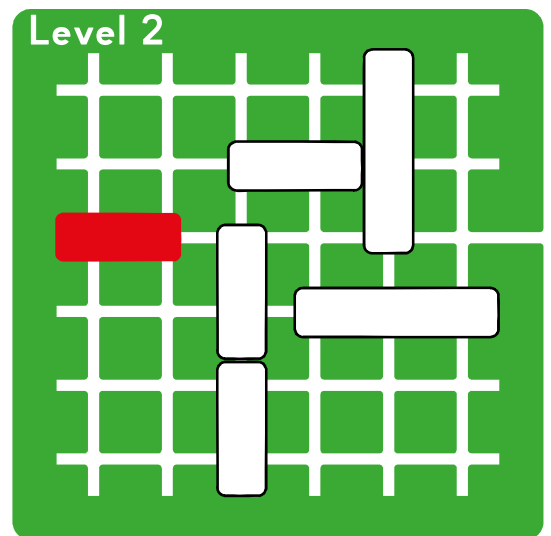
03 BEFREIE MICH



03 BEFREIE MICH

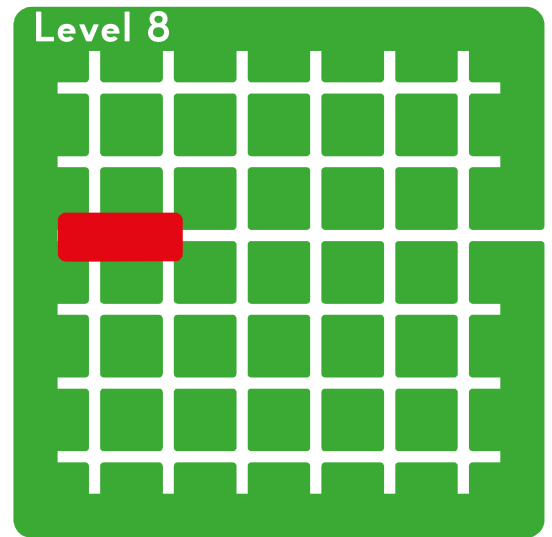
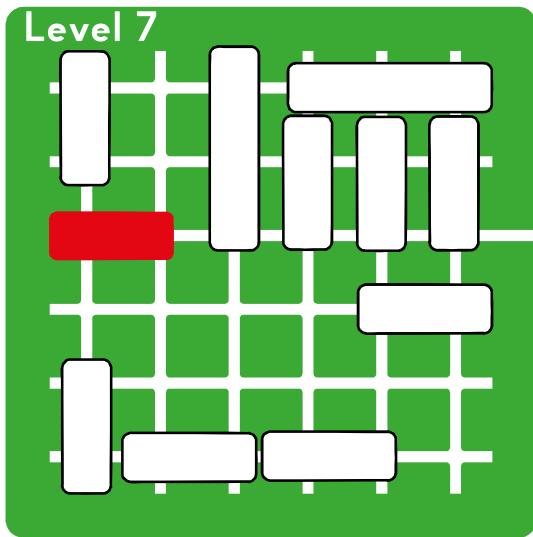


03 BEFREIE MICH



03 BEFREIE MICH

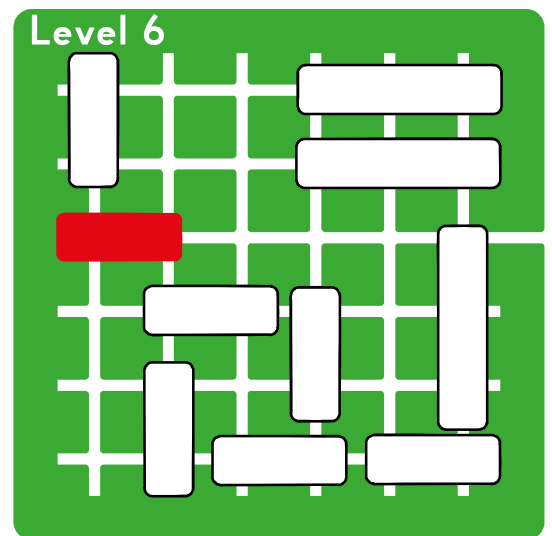
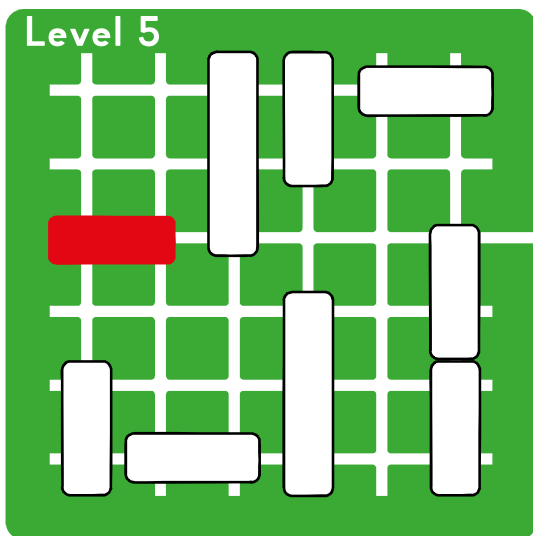
03 BEFREIE MICH



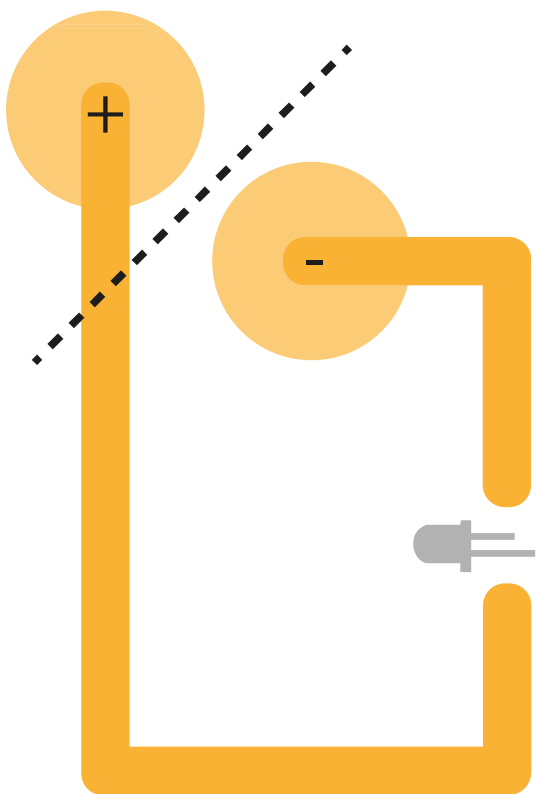
Finde ein eigenes Rätsel.
Ein anderer Logo-Gamer
soll probieren es zu lösen.

03 BEFREIE MICH

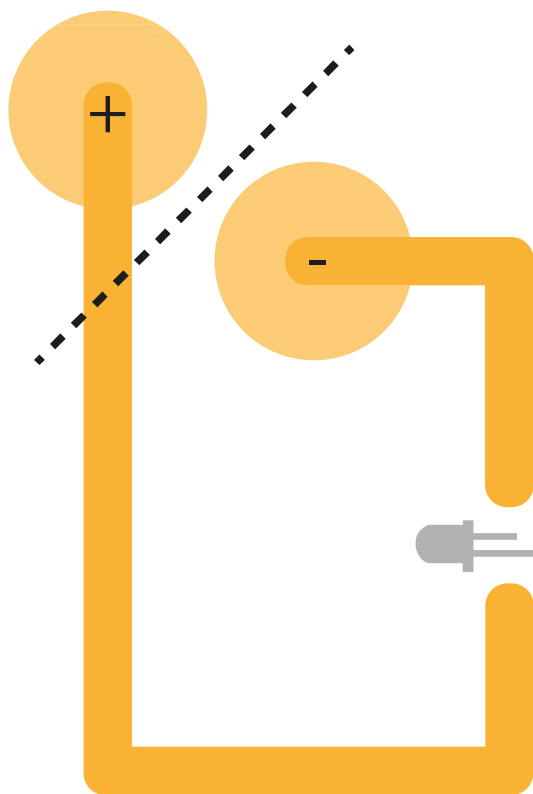
03 BEFREIE MICH



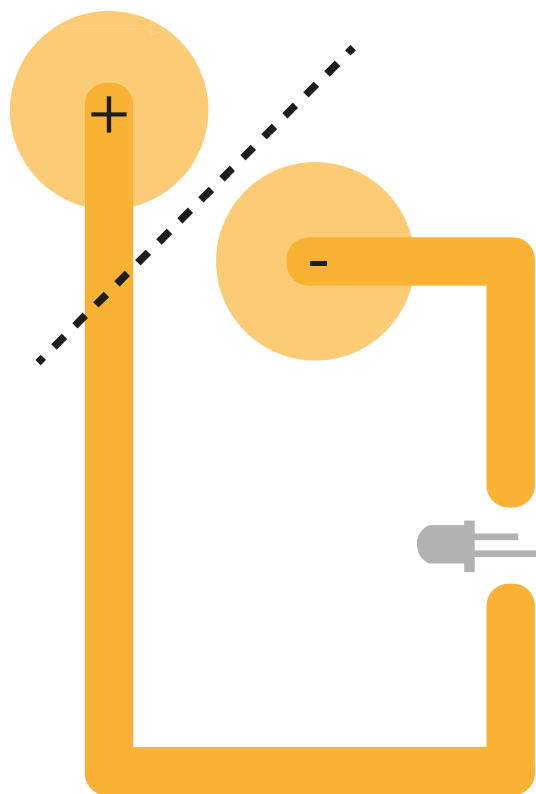
Einfacher Stromkreis



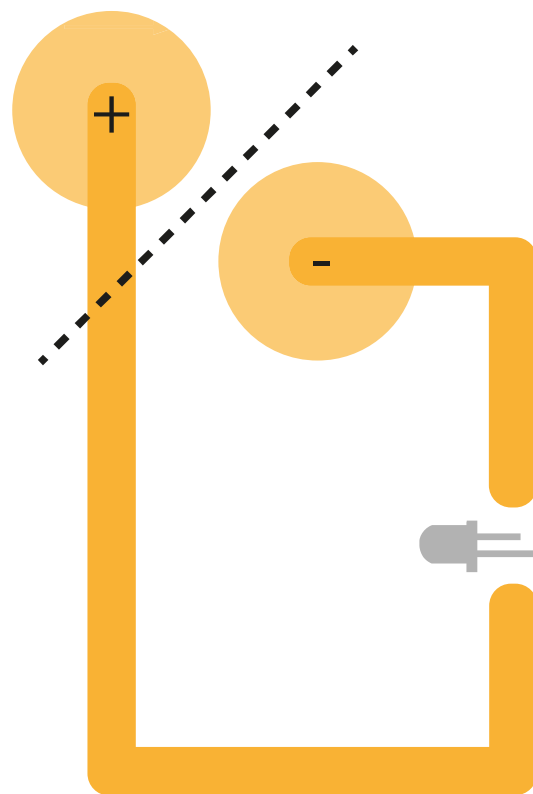
Einfacher Stromkreis



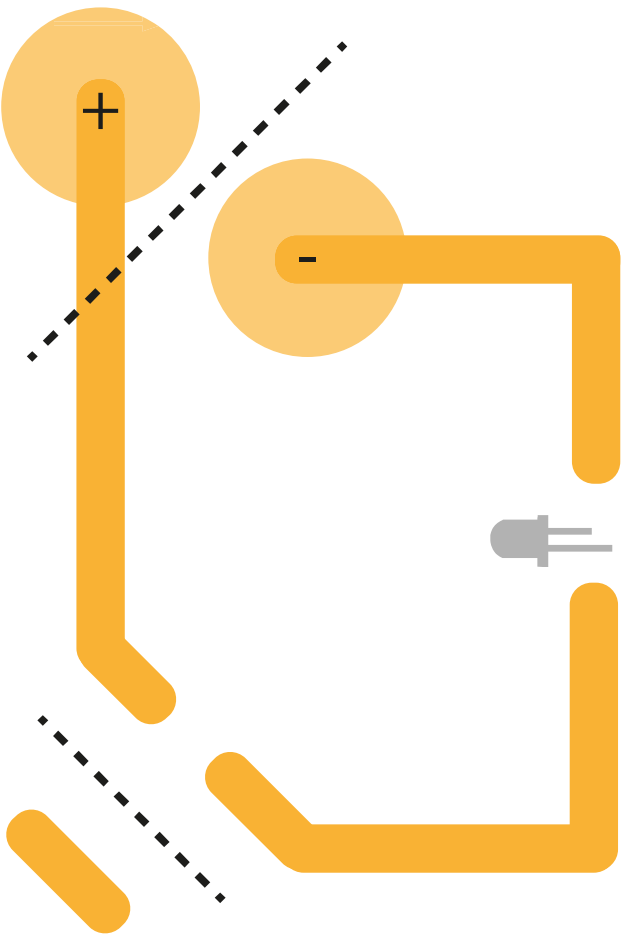
Einfacher Stromkreis



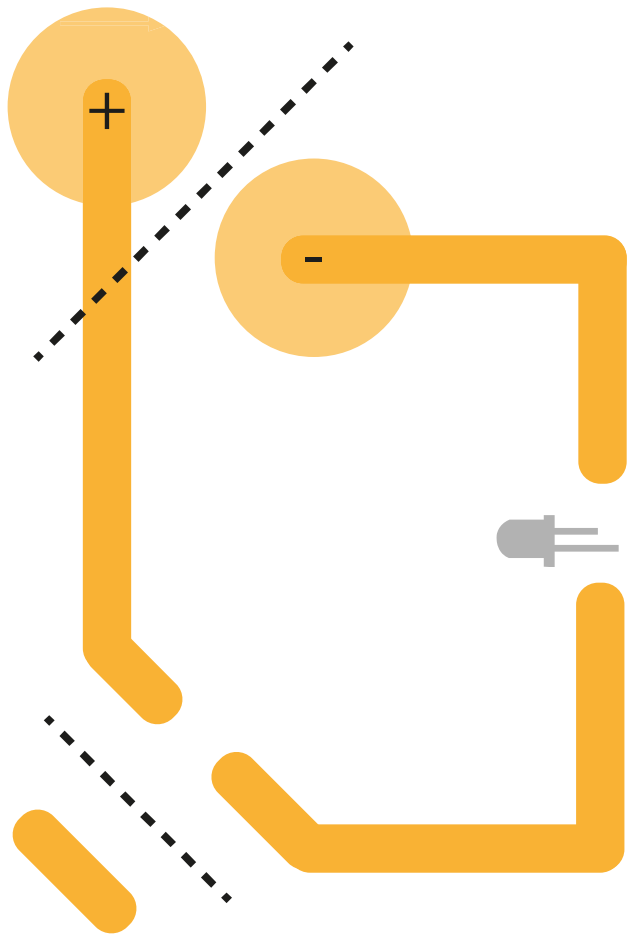
Einfacher Stromkreis



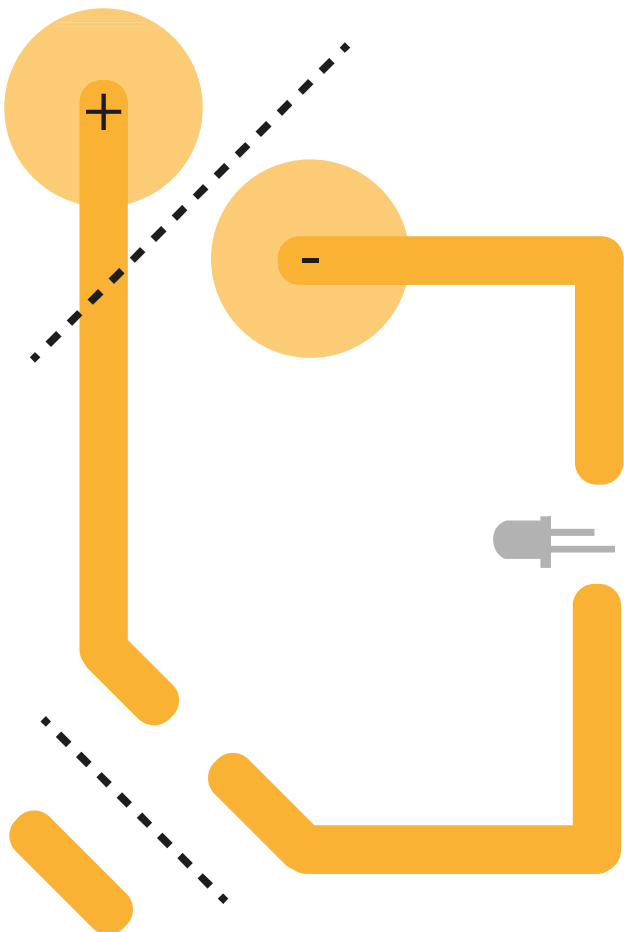
Schalter



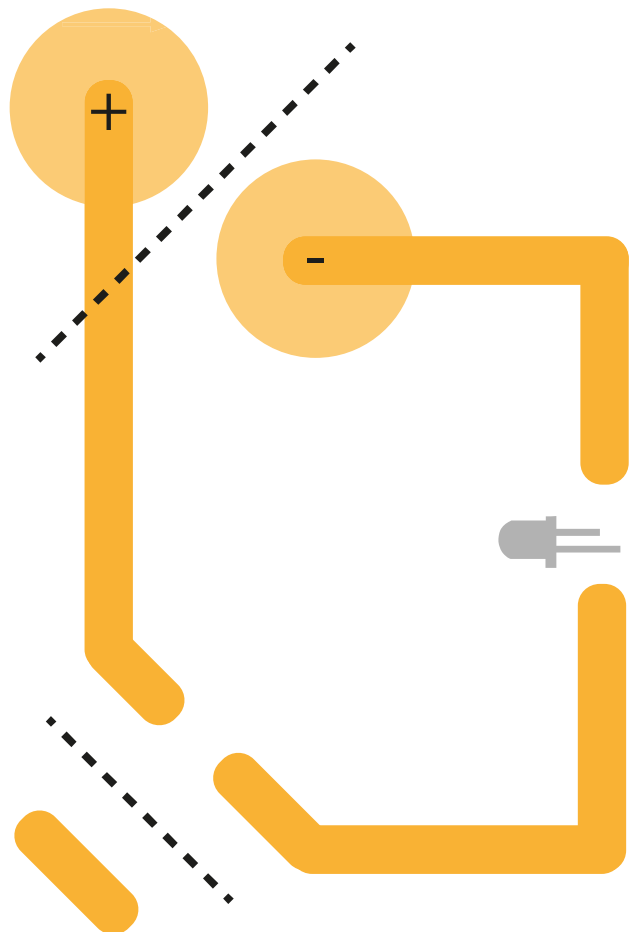
Schalter



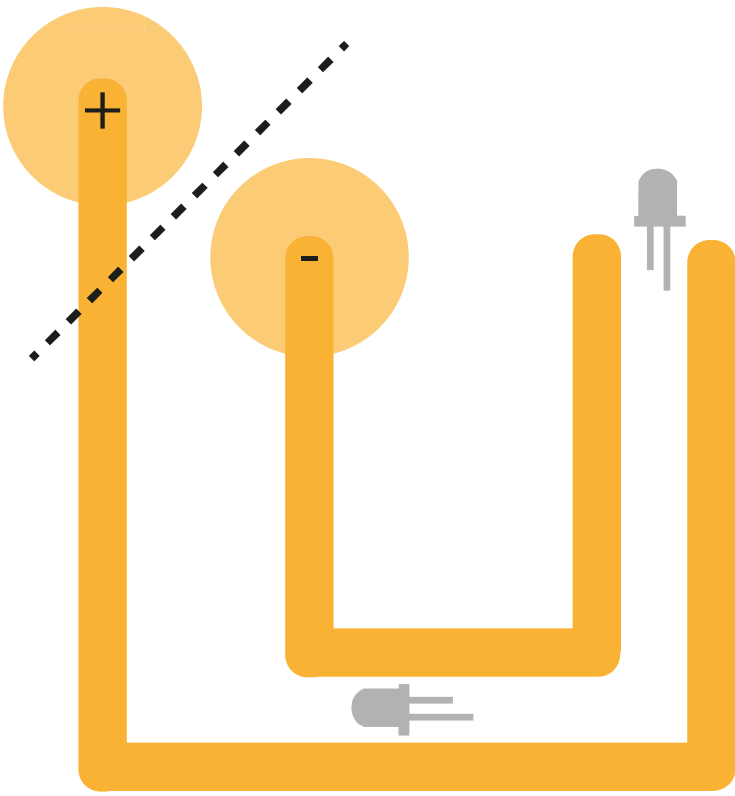
Schalter



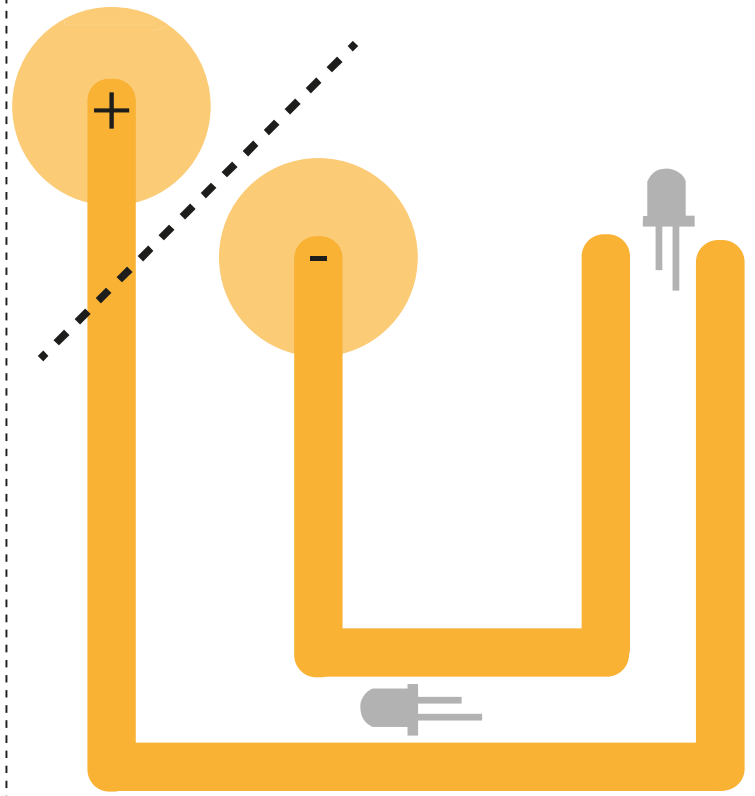
Schalter



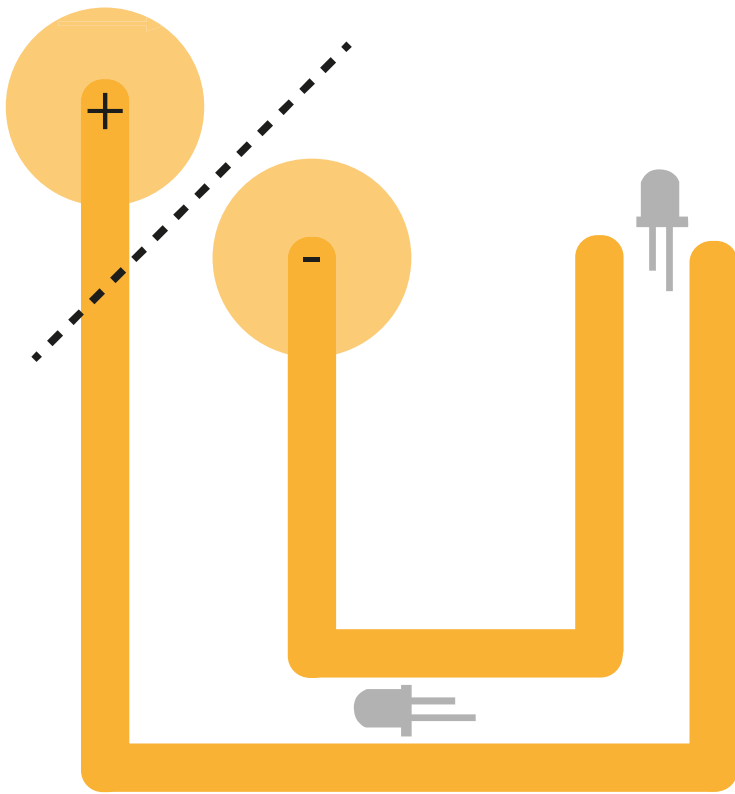
Paralleler Stromkreis



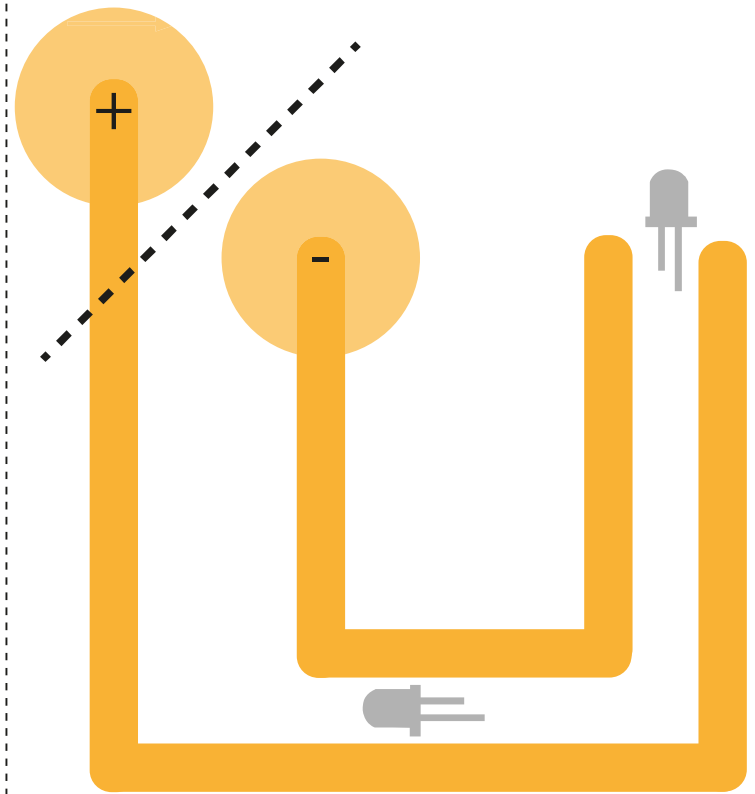
Paralleler Stromkreis



Paralleler Stromkreis



Paralleler Stromkreis

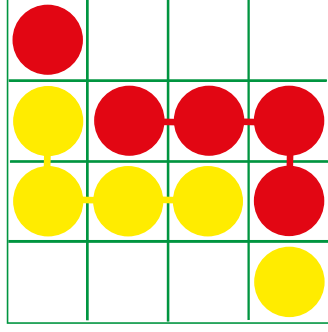


0 5 L - Spiel



SPIELAUFBAU

Das Spielbrett und die Spielfiguren sind zu Beginn wie abgebildet vorzubereiten.



SPIELABLAUF

Der L-förmige Spielstein wird auf eine neue Position gelegt, dabei kann er angehoben und gewendet werden. Die Position muss sich um mindestens ein Feld unterscheiden. Danach kann noch eine der beiden Spielfiguren auf ein freies Feld gelegt oder darauf verzichtet werden. Abwechselnd sind die Lo-go-Gamer am Zug.

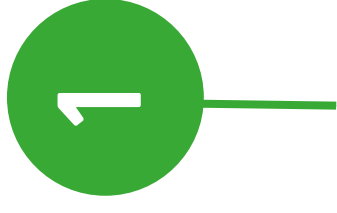
ZIEL

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Logo-Gamer keine neue Position mehr für seinen L-förmigen Spielstein findet.

0 5 L - Spiel



INHALT



0 6 3 D - T i c T a c T o e



SPIELAUFBAU

Lege das 3x3 Felder große Spielbrett für alle gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler bekommt 14 gleichfärbige Steine, die auf das Spielbrett gelegt werden sollen. Der jüngere Logo-Gamer beginnt.

SPIELABLAUF

Die beiden Logo-Gamer setzen abwechselnd ihre Figuren in ein freies Feld.

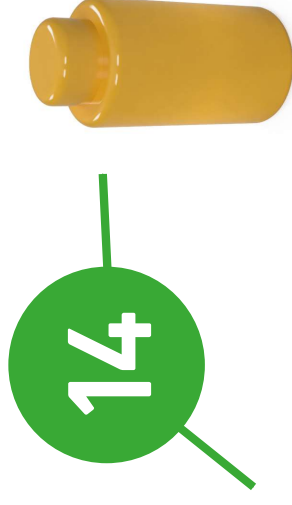
ZIEL

Der Logo-Gamer, der als Erster drei gleiche Farben in eine Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt. Sind alle 27 Felder gefüllt, ohne dass drei gleiche Farben in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen liegen, gilt das Spiel als unentschieden.

0 6 3 D - T i c T a c T o e



INHALT



07 3D - P u z z l e



SPIELAUFBAU

Das Spiel besteht aus 7 verschiedenen Körper .

SPIELABLAUF

Du musst die 7 Körper so zusammenbauen, dass ein vorgegebenes Objekt entsteht.

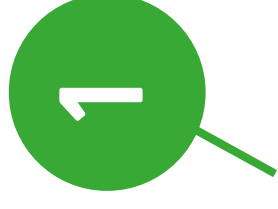
ZIEL

Finde eine Möglichkeit das vorgegebene Objekt mit allen 7 Körper zusammenzubauen.

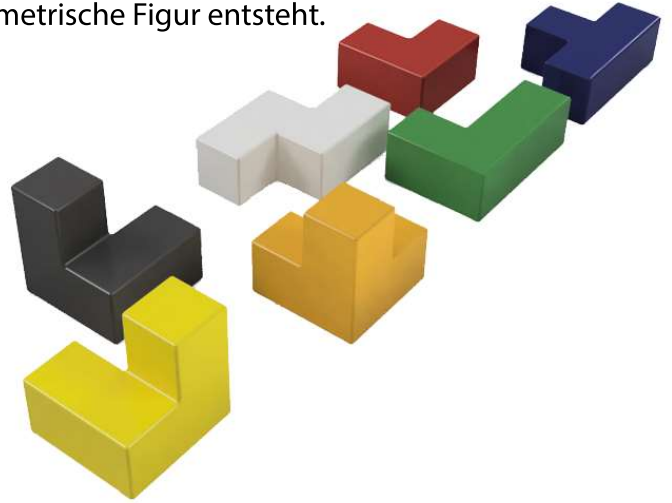
07 3D - P u z z l e



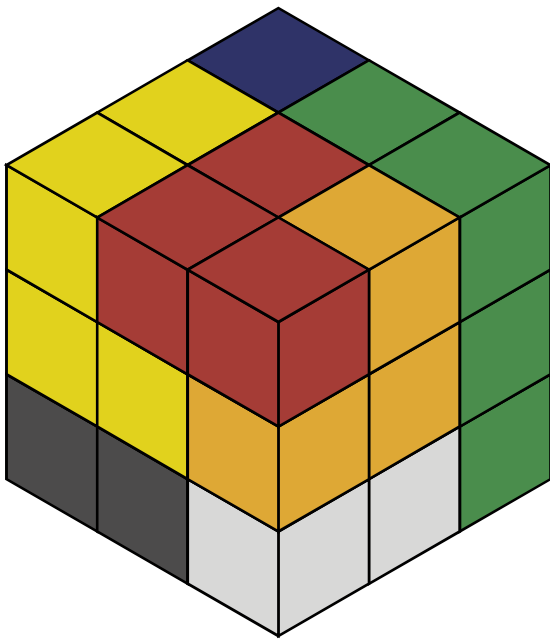
INHALT



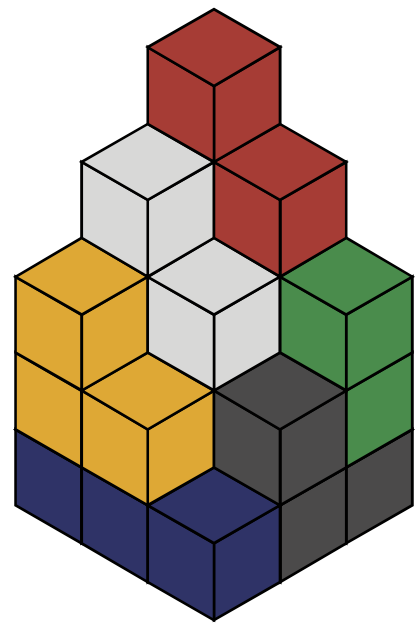
Füge die Teile so zusammen, dass die vorgegebene geometrische Figur entsteht.



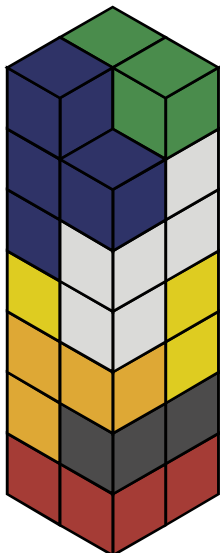
Würfel



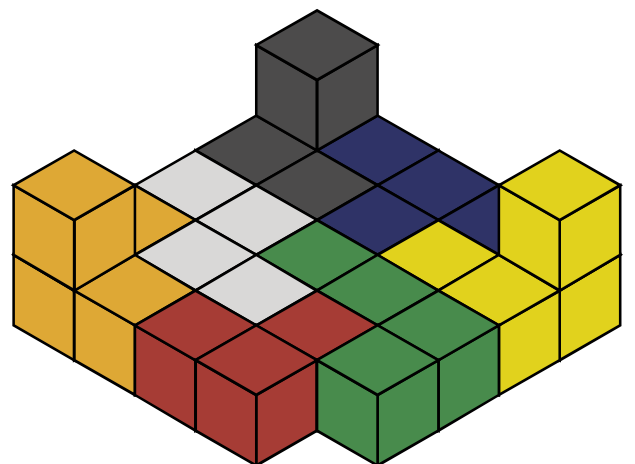
Berg



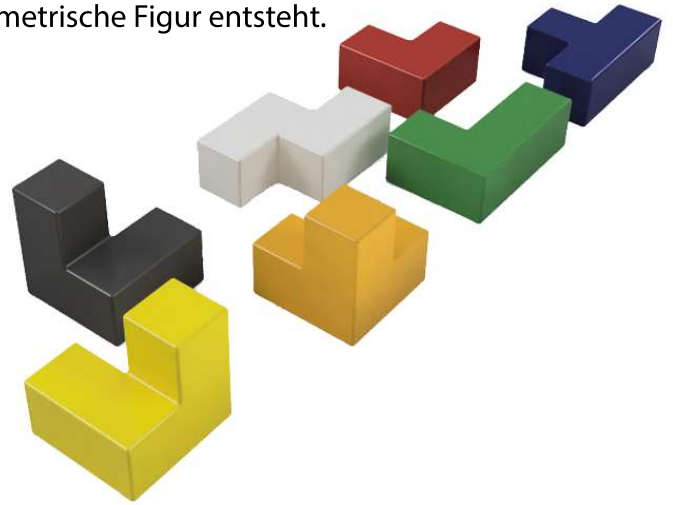
Turm



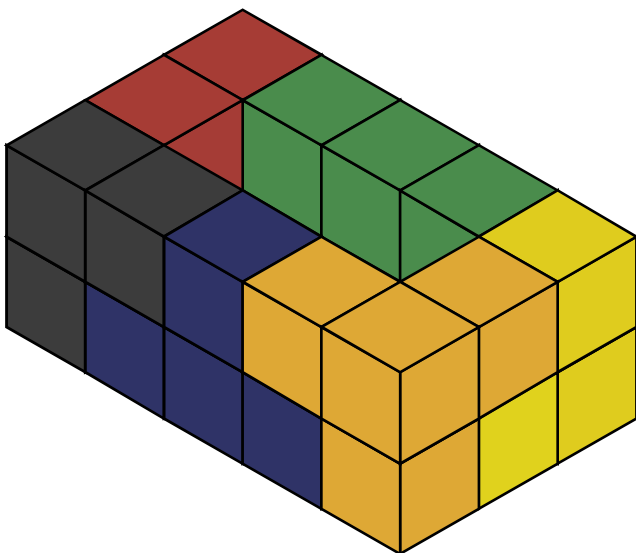
Burg



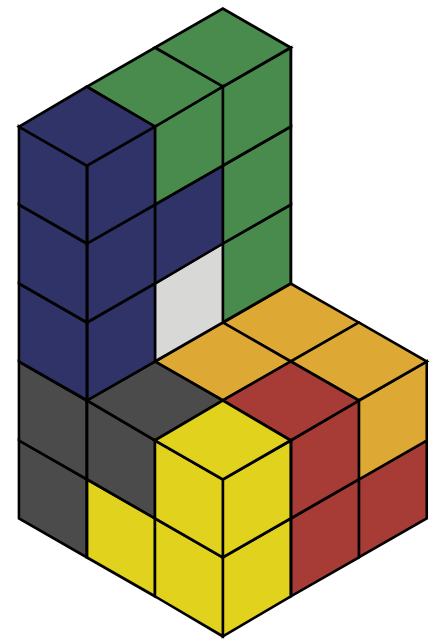
Füge die Teile so zusammen, dass die vorgegebene geometrische Figur entsteht.



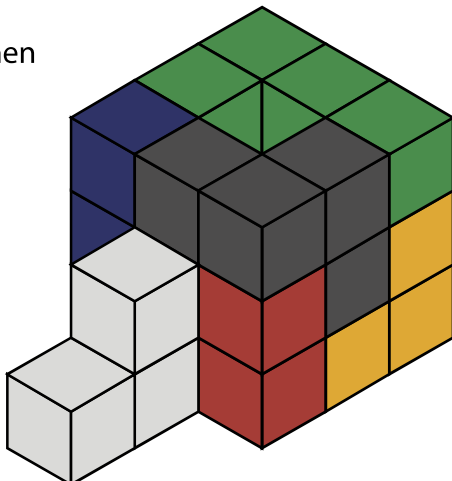
Badewanne



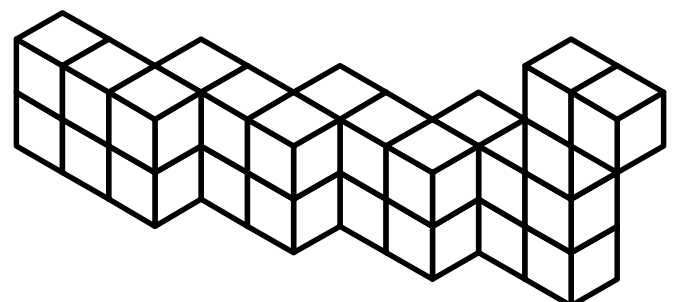
Stuhl



Brunnen



Schlange



08 Türme von Hanoi



SPIELAUFBAU

Das Spiel besteht aus drei Türmen: einem linken Turm, einem mittleren Turm und einem rechten Turm. Zu Beginn liegen drei der Scheiben auf dem linken Turm, der Größe nach geordnet, mit der größten Scheibe ganz unten und der kleinsten Scheibe ganz oben.

SPIELABLAUF

Es darf immer nur die oberste Scheibe eines Turms herausgenommen werden. Danach ist diese Scheibe auf einen anderen Turm zu legen. Du darfst dabei nur kleinere Scheiben auf größere Scheiben legen. Lass es nun den anderen Logo-Gamer versuchen.

ZIEL

Du hast gewonnen, wenn du den kompletten Scheibenstapel vom linken Turm auf den rechten Turm versetzt hast.

Wenn du das Spiel mit drei Scheiben geschafft hast, versuch es nun mit vier Scheiben.

08 Türme von Hanoi



INHALT



09 Zahnrad - Puzzle



SPIELAUFBAU

Lege das Spielbrett für alle gut erreichbar in die Mitte. Nimmst du eines der Aufgabenkärtchen und steckst die Zahnräder wie abgebildet auf das Spielbrett.

SPIELABLAUF

Am Arbeitsblatt findest du die Anzahl der zusätzlichen Zahnräder, die du für die Lösung benutzen kannst. Bei manchen Aufgaben zeigen dir die Pfeile, in welche Richtung sich die Zahnräder drehen müssen.

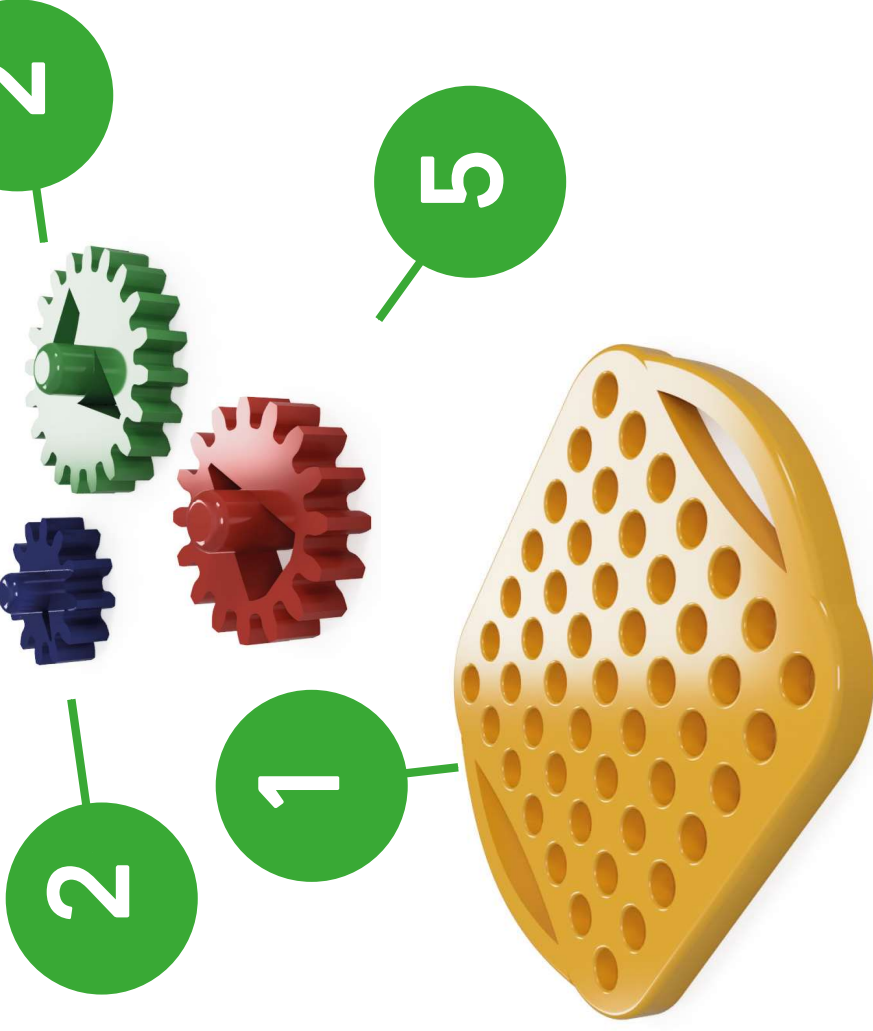
ZIEL

Alle Zahnräder lassen sich drehen. Bei manchen Aufgaben müsst ihr auf die Richtung der vorgegebenen Pfeile achten.

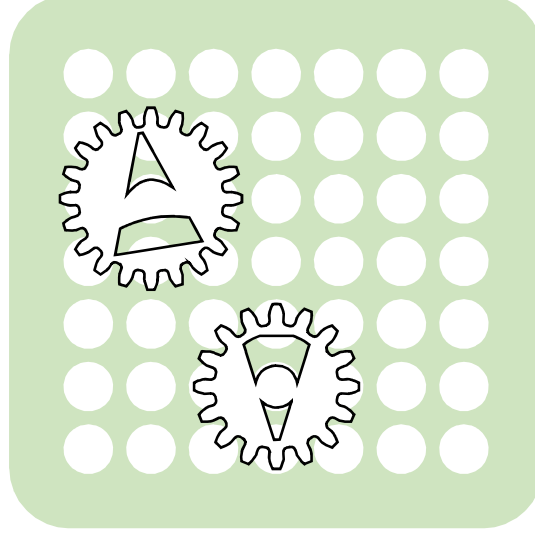
09 Zahnrad - Puzzle



INHALT

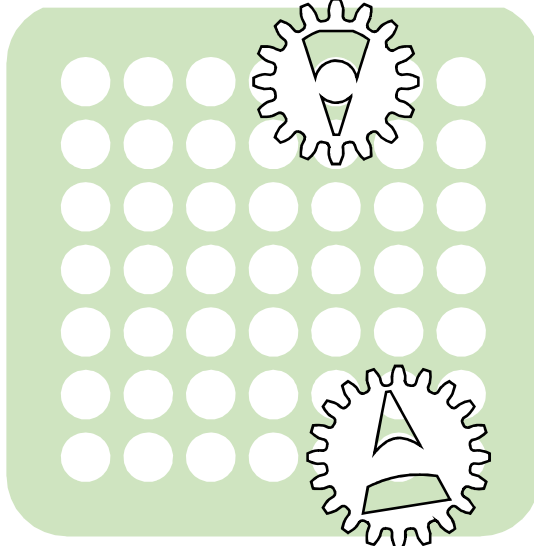


#2 Aufgabe



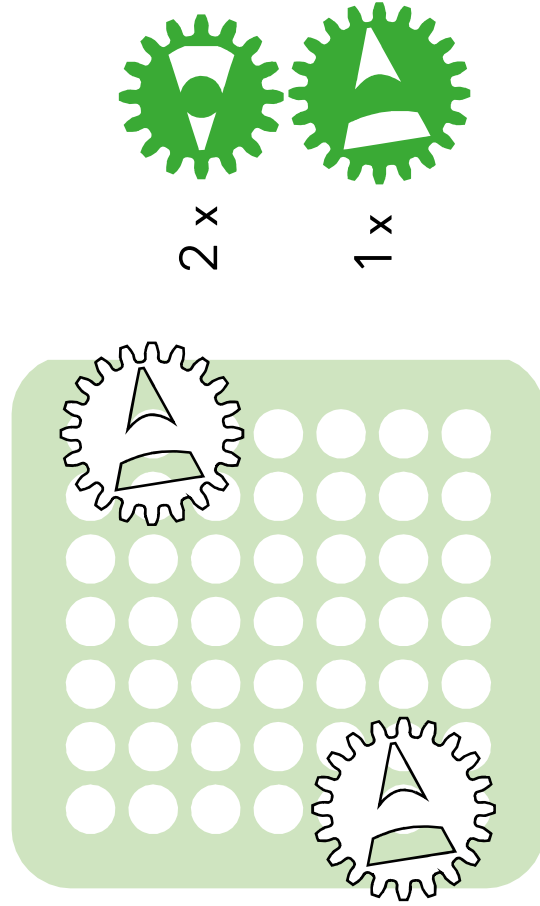
1 x

#1 Aufgabe

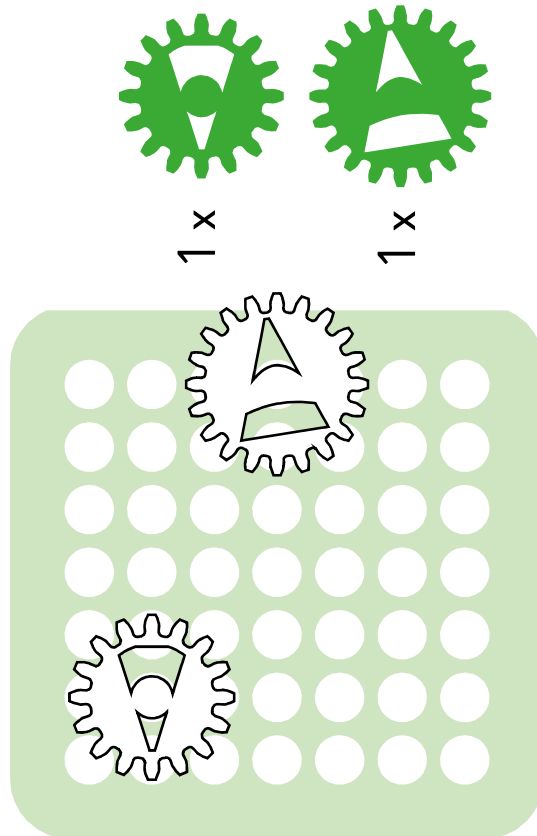


2 x

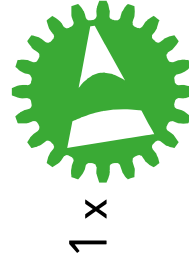
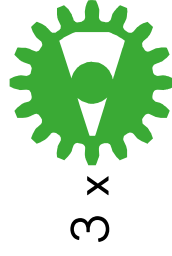
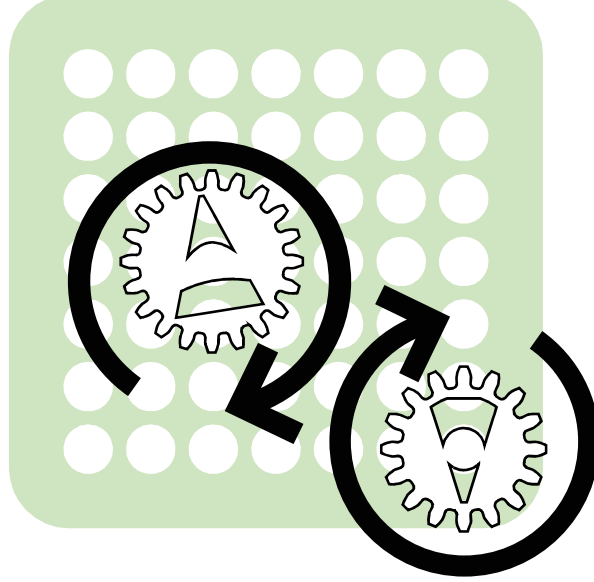
#4 Aufgabe



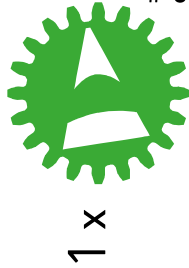
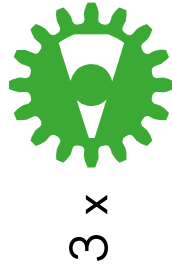
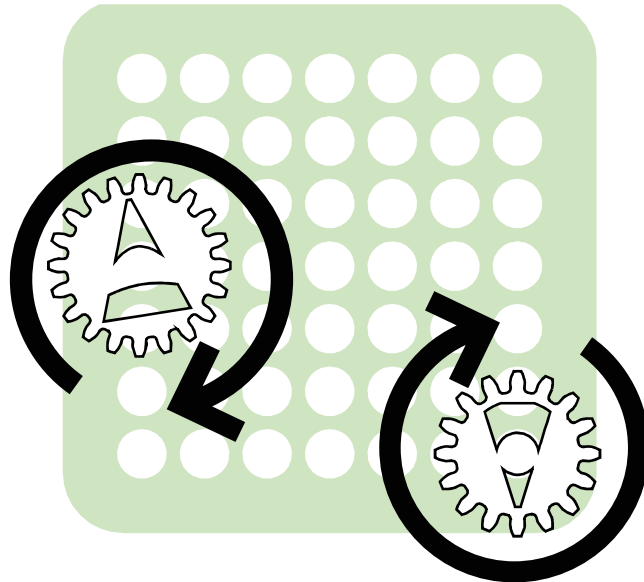
#3 Aufgabe



#6 Aufgabe



#5 Aufgabe



10 Sortiermaschine



SPIELAUFBAU

Lege den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte.

Nimm dir die Vorlage mit den Zahlen, Buchstaben, Tieren usw. und lege sie in die strichlierten Felder.

SPIELBLAUF

Bewege die Vorlagen entlang der Linie mit dem Pfeil in das Rechteck. Schiebe die größere Zahl (oder das größere Tier) entlang der orangen (dicken) Linie in das nächste Rechteck. Schiebe die kleinere der beiden Zahlen entlang der blauen (dünnen) Linie in das Rechteck. Sobald 2 Zahlen (oder Buchstaben, Tiere usw.) in einem Rechteck sind wiederhole diesen Vorgang bis du am oberen Rand des Blattes angelangt bist. Kannst du erkennen was du oben nun erreicht hast?

ZIEL

Du kannst die Zahlen, Tiere, Buchstaben usw. richtig anordnen.

A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z						
