Wer hat's?

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **77 (1984)**

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

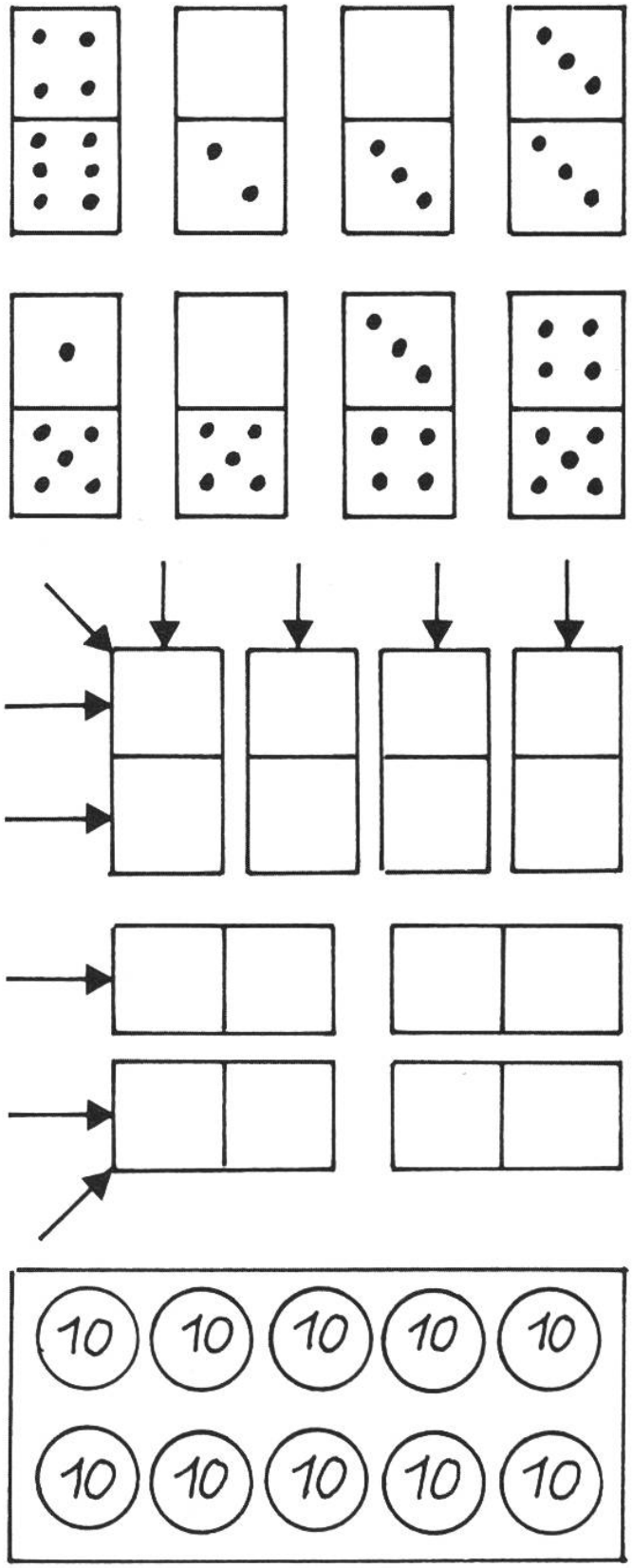
http://www.e-periodica.ch

Wer hat's?

Achtung! Schnelldenkertest
Hier werden «Schnelldenker» gesucht. Es wird eure Auffassungsfähigkeit getestet.

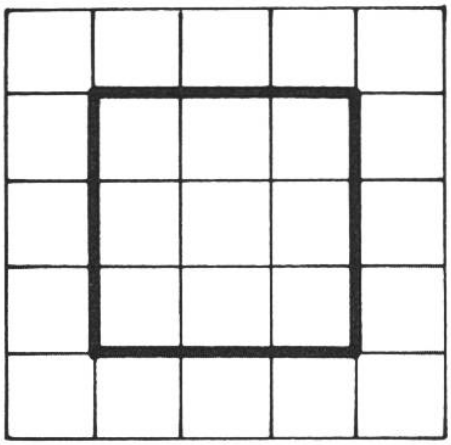
Der Dominotest
Hier sind acht Dominosteine. Diese müssen wir zu einem Quadrat zusammenlegen, wie unsere Skizze zeigt. Nun aber kommt die Aufgabe. Die Steine müssen so gelegt werden, dass sie in jeder der angegebenen Zeilenrichtungen immer die Augenzahl «12» ergeben. Wir messen die Zeit von Beginn bis zur Lösung der Aufgabe und ermitteln somit den «Schnelldenker» in unserem Freundeskreis.

Der Zehnertest
Auf unserer Skizze sehen wir insgesamt 10 Zehner in zwei Reihen liegen. Unsere Aufgabe lautet: Vier Zehner sind so umzulegen, dass fünf Reihen mit je vier Zehnern entstehen. Will man die Aufgabe noch schwerer machen, so kann man verfügen, dass dabei jeder der vier umzulegenden Zehner nur einmal verschoben werden darf. Auch hier messen wir die Zeit, um den schnellsten «Denker» zu finden.
Die Lösungen dieser beiden Tests verraten wir euch nicht.

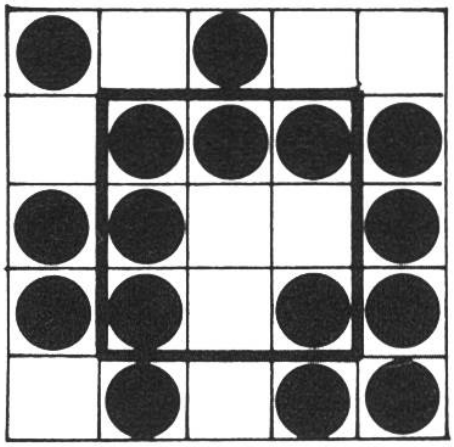


Selber finden, das macht Spass.

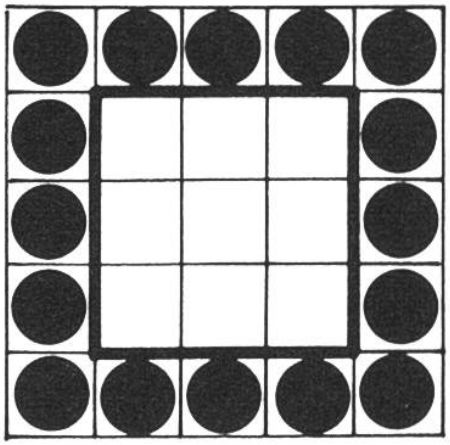
Wer hat's?



1. *25 Quadrate aufzeichnen. Die mittleren 9 Quadrate besonders abheben.*



2. *16 schwarze Spielmarken auflegen.*



3. *Wer leert mit 11 Spielmarkenzüge die Neunermitte?*

Ein kleines **Denkspiel** erwünscht? Nein, es riecht nicht nach Schule und nicht nach Rechenunterricht. Es ist einfach ein Spielchen für findige Köpfe. Und die habt ihr ja alle, nicht! Also, da liegt ein Papier mit 25 Quadraten. In der Mitte ist ein Teil, 9 Quadrate, besonders abgehoben. Auf den Quadraten liegen 16 schwarze Spielmarken. Wie lautet nun die Aufgabe? Das innere Neunerquadrat muss von allen Spielmarken geräumt werden. Nachher müssen alle 16 Marken aussen liegen. Aber ... jetzt kommt der Wassergraben ... zum Hineinfallen ... keine Spielmarke darf mehr als ein Feld weit verrutscht werden. Auch darf nur senkrecht oder waagrecht verschoben werden.

So sieht die Lösung aus: Wer die Neunermitte in nur 11 Spielmarken-Zügen leerbringt, der hat die Aufgabe sehr gut gelöst.

Übrigens lässt sich ein solches Spiel, Kartonquadrat und Spielmarken, recht leicht selbst herstellen. Und noch etwas: mit einem solchen Brett und den schwarzen Spielmarken kann man sich selbst und natürlich auch den Kameraden und Kameradinnen noch einige andere feine Schiebeaufgaben stellen. Versucht es einmal!