

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Band: 77 (1984)
Rubrik: Wer hat's?

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

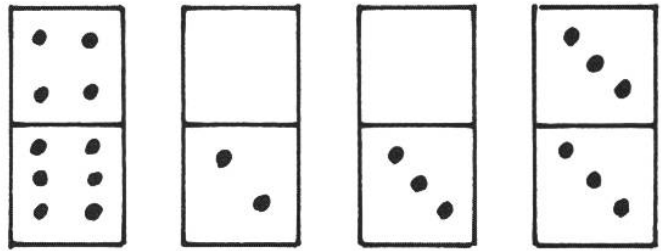
Download PDF: 06.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Wer hat's?

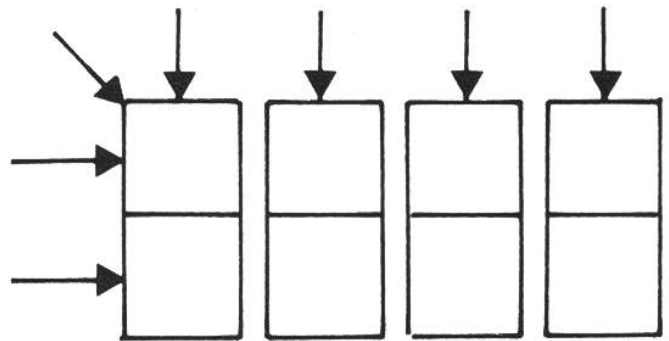
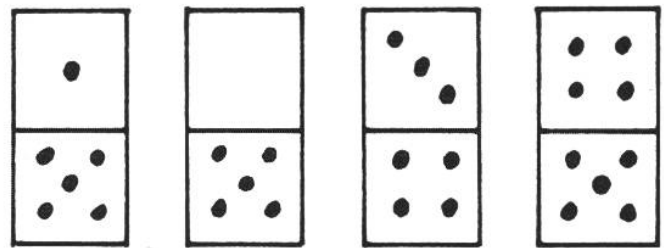
Achtung! Schnelldenkertest

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



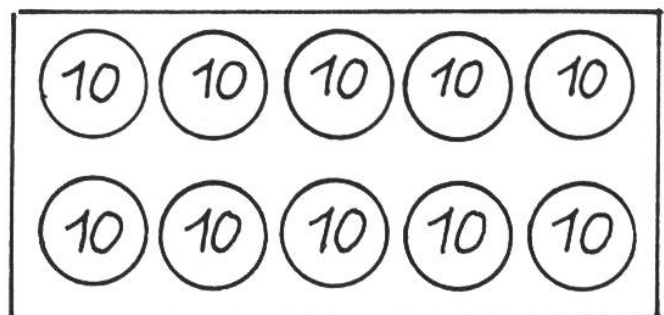
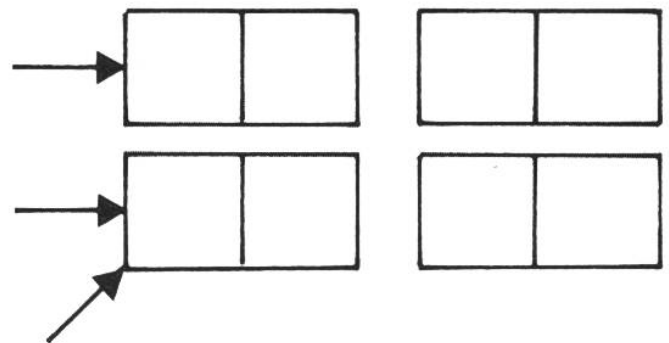
Der Dominotest

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

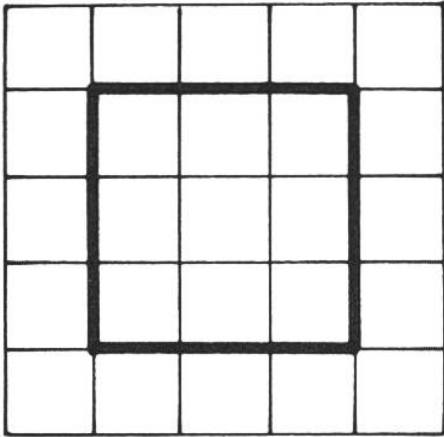
Auf unserer Skizze sehen wir insgesamt 10 Zehner in zwei Reihen liegen. Unsere Aufgabe lautet: Vier Zehner sind so umzulegen, dass fünf Reihen mit je vier Zehnern entstehen. Will man die Aufgabe noch schwerer machen, so kann man verfügen, dass dabei jeder der vier umzulegenden Zehner nur einmal verschoben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



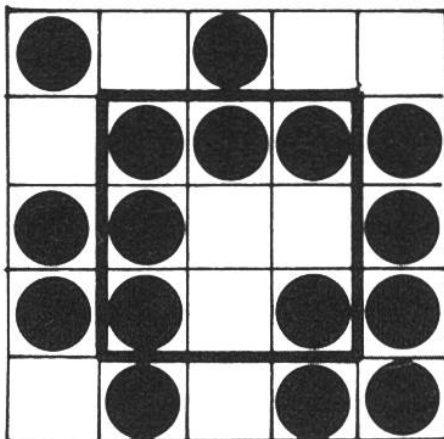
Die Lösungen dieser beiden Tests verraten wir euch nicht.

Selber finden, das macht Spass.

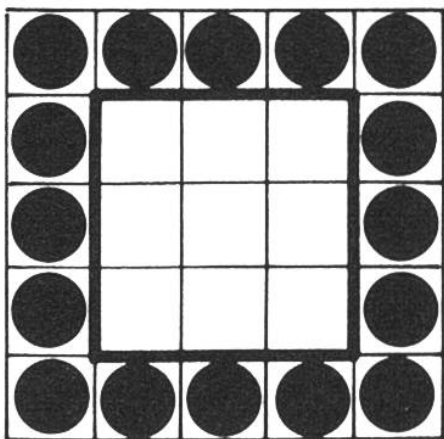
Wer hat's?



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



2. 16 schwarze Spielmarken auflegen.



3. Wer leert mit 11 Spielmarkenzüge die Neunermittle?

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 Neunermittle 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!