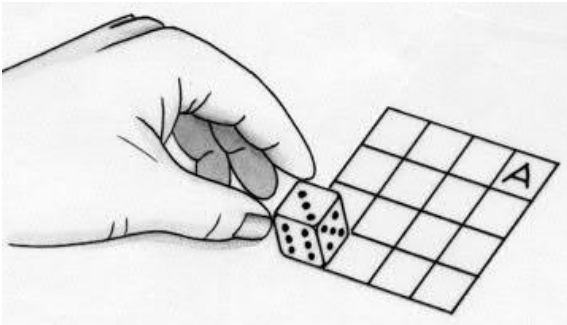
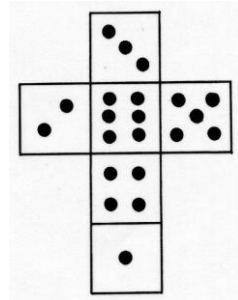


WÜRFELN? ROLLEN!

Bei Spielwürfeln ergibt die Summe gegenüberliegender Zahlen jeweils 7. Ein Würfel wird mit der 4 nach unten wie in der Abbildung dargestellt auf das linke vordere Kästchen eines Spielfelds gesetzt, dessen 16 quadratische Kästchen genauso groß wie eine Würfelseite sind.



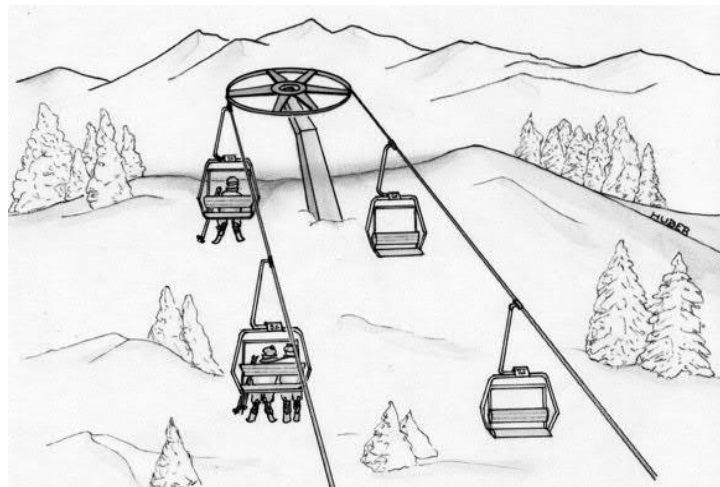
Man kann den Würfel jetzt vorwärts oder seitwärts von einem Kästchen zum nächsten rollen. Der Würfel soll in 6 Schritten vom linken vorderen Kästchen bis zum Kästchen A gerollt werden. Hierbei gibt es 20 verschiedene Wege. Bei jedem Weg zählt man die Zahlen auf den Seiten zusammen, die unten auf den Kästchen aufliegen.



Findet einen Weg, der die kleinstmögliche und einen, der die größtmögliche Summe liefert.

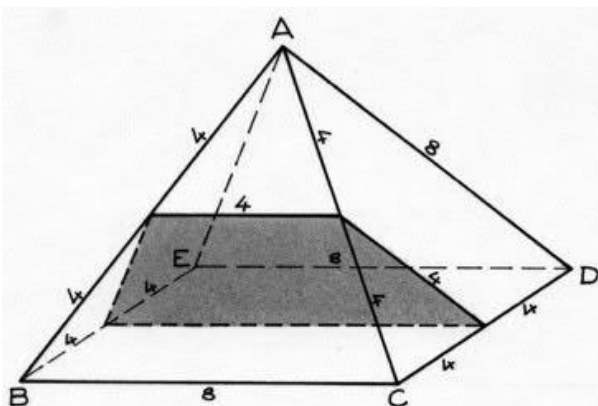
SESSELLIFT

Oskar und seine Schwester fahren gerade im selben Skilift nach oben, aber in unterschiedlichen Sesseln. Oskar sitzt in Sessel 110 und seine Schwester in Sessel 290. In dem Moment, als an Oskar der Sessel 130 vorbeifährt, begegnet Astrid dem Sessel 250. Die Sessel im Lift haben alle den gleichen Abstand und sind von der 1 an aufsteigend nummeriert.



Wie viele Sessel hat der Skilift?

PYRAMIDENTEILE — EINE AUFGABE ZUR „SCHULMATHEMATIK“



Die Zeichnung zeigt eine quadratische Pyramide mit der Grundfläche BCDE und der Spitze A. Durch eine Ebene, welche durch die Mittelpunkte der Kanten BE, CD, BA und CA verläuft, wird die Pyramide in zwei Körper geteilt: ein Hexaeder und ein Pentaeder.

Zeichnet ein Netz dieser beiden Körper.