

Lernidee 1 - Mathematische Knobelaufgaben

Versuche dich jeden Tag an einem der folgenden 14 Knobelaufgaben (siehe Dokument M_Knobelaufgaben.pdf):

9. Das Würfelskelett
11. Monate mit fünf Samstagen
12. Der Numerologe
13. Münzprobleme auf dem Fischmarkt
27. Die Wanderung
29. Die Kugel
32. Der Rechenkünstler
33. Der Dorfanger
34. Die Nougateier
39. Der gefälschte Würfel
40. Die Zigaretten
42. Das Fenster
43. Das Puzzle
44. Die Erdbeeren

Die Aufgaben stammen aus dem Buch:

Heinrich Hemme, Alice im Knobelland, Kniffliges für clevere Denksportler, rororo

Lernidee 2 - Lerne Programmieren

Gehe auf die Website <https://code.org/>

Hier findest du Kurse für Programmierneulinge und Fortgeschrittene. Suche den Kurs heraus, der deinen Vorkenntnissen entspricht und los geht's.