



Aufgabenkarte 1

MZ Mathemodul
Zahlen raten
mit KI

Eure Namen:

3yp.de	Aufgabe	✓										
MZ2	Die Mitte zwischen 2 Zahlen finden 1. Bearbeitet alle 3 Aufgaben in MZ2*.	<input type="checkbox"/>										
MZ3	Die Mitte ausrechnen (Differenz) 1. Bearbeitet die Aufgaben in MZ3. 2. Berechnet* die Mitte dieser Zahlen: 22 → ___ ← 34 14 → ___ ← 36 29 → ___ ← 45 20 → ___ ← 43	<input type="checkbox"/>										
MZ4 (freiwillig)	Die Mitte ausrechnen (Summe) 1. Bearbeitet die Aufgaben in MZ4. 2. Berechnet* die Mitte dieser Zahlen: 14 → ___ ← 32 3 → ___ ← 41 20 → ___ ← 58 30 → ___ ← 37	<input type="checkbox"/>										
MZ5	Zahlen raten bis 60 spielen. 1. Folgt den Anweisungen in MZ5 und notiert die Anzahl der Rateversuche: <table border="1" style="margin-left: 20px; margin-top: 10px;"> <tr> <td>Spiel:</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Rateversuche:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Spiel:	1	2	3	4	Rateversuche:					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Spiel:	1	2	3	4								
Rateversuche:												

* Ein 60er-Feld hält eure Lehrerin für euch bereit.
Es kann euch auch bei anderen Aufgaben helfen.



Aufgabenkarte 2

MZ Mathemodul
Zahlen raten
mit KI

Eure Namen:

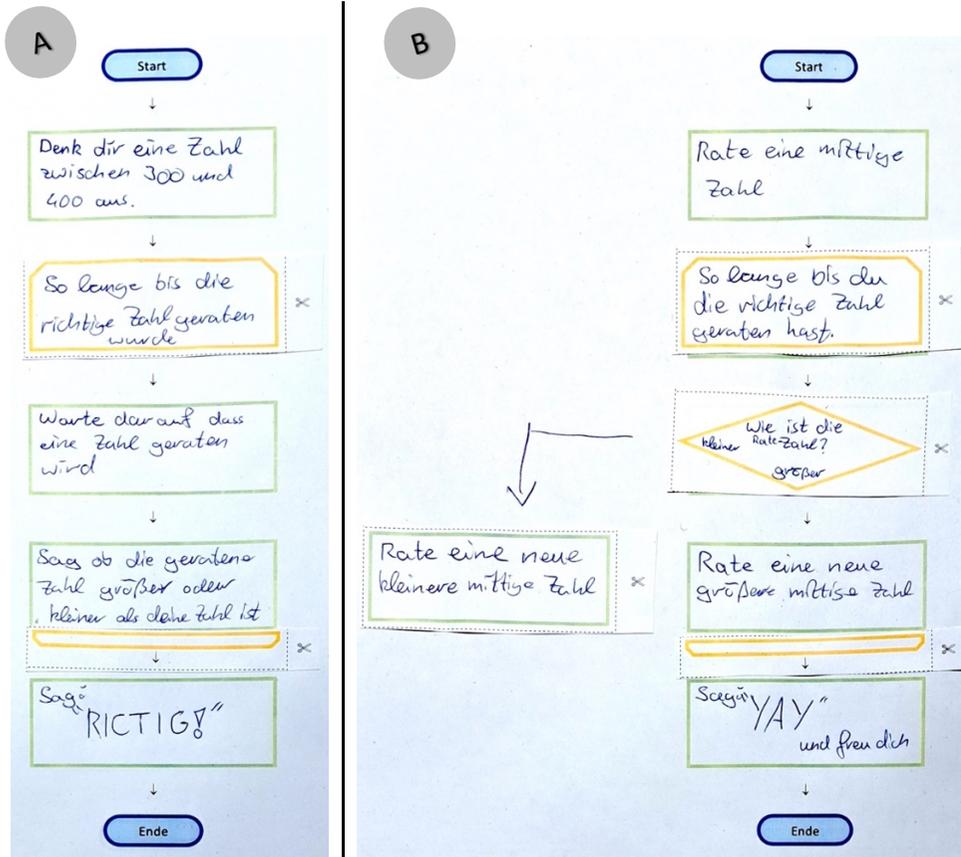
3yp.de	Aufgabe	✓
MZ6	Programm-Ablauf-Pläne zuordnen 1. Bearbeitet das Arbeitsblatt MZ6*.	<input type="checkbox"/>
MZ7	Zahlen raten gegen Dee als Spielleiter 1. Folgt den Anweisungen in MZ7.	<input type="checkbox"/>
MZ8	Dee spielt als Rate-Kind gegen euch und nutzt dabei künstliche Intelligenz 1. Bearbeitet die Aufgaben in MZ8.	<input type="checkbox"/>
MZ9	Das Programm von Dee reparieren 1. Folgt den Anweisungen in MZ9.	<input type="checkbox"/>
MZ10 (freiwillig)	Das Programm von Dee verändern 1. Probiert ebenso MZ10.	<input type="checkbox"/>
MZ11	Das Raten mit großen Zahlen testen 1. Bearbeitet die Aufgaben in MZ11. 2. Wir schätzen: _____ Versuche.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MZ12	Anzahl der Rateversuche: Ein Muster? 1. Bearbeitet Arbeitsblatt MZ12*.	<input type="checkbox"/>

* Das Arbeitsblatt hält eure Lehrerin für euch bereit.
Ein 60er-Feld kann euch bei manchen Aufgaben helfen.



Eure Namen: _____

1 Seht euch diese Programm-Ablauf-Pläne an:



2 Welcher Plan beschreibt diese Rollen?

Spielleitung: _____ Ratekind: _____

3 Woran habt ihr die Rollen in den Programm-Ablauf-Plänen erkannt?

4 Was ist wohl mit „mittige Zahl“ gemeint?



60er-Feld

Modul
MZ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60



60er-Feld

Modul
MZ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Hinweise zum Copyright

Einige Materialien enthalten Screenshot von Scratch/CC-BY-SA-4.0 Creative Commons. Scratch ist ein Projekt der Scratch Foundation und der Lifelong Kindergarten Group am MIT Media Lab. Es steht kostenlos unter <https://scratch.mit.edu> zur Verfügung.

Urheber dieses Kurses ist das Projekt ProMaPrim, vertreten durch Dr. Ulrich Schwätzer, Universität Duisburg-Essen, Didaktik der Mathematik, Thea-Leymann-Strasse 9, D-45127 Essen. Die Urheberrechte an diesem Programmierkurs stehen unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 (Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 international).

Sie dürfen:

- Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

- Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.
- Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Das ProMaPrim Icon wurde erstellt unter Verwendung des Icons pc.png von Freepik auf www.flaticon.com (freie Lizenz bei Namensnennung).