

Lösungen

Adventskalender



imedias

2019

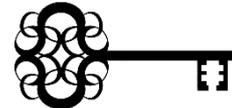
Adventskalender «Knack den Code»



Addiere die Zahlen einer Woche und du erhältst die Zahl für das Schloss.

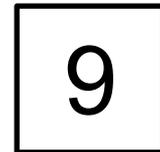
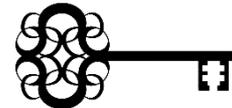
Erster Zahlencode zum Knacken:

Tag	Meine Lösungszahl
2. Dezember 2019	1
3. Dezember 2019	2
4. Dezember 2019	2
5. Dezember 2019	1
6. Dezember 2019	3



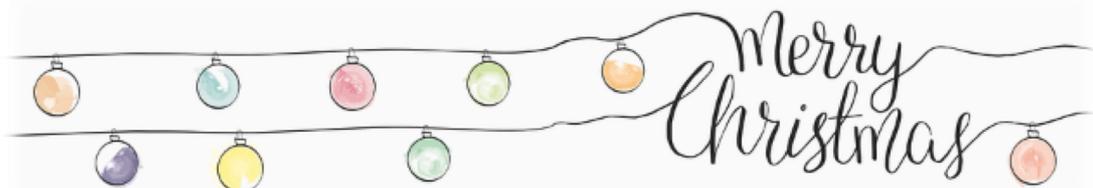
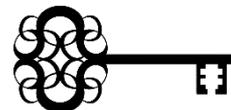
Zweiter Zahlencode zum Knacken:

Tag	Meine Lösungszahl
9. Dezember 2019	2
10. Dezember 2019	2
11. Dezember 2019	3
12. Dezember 2019	1
13. Dezember 2019	1



Dritter Zahlencode zum Knacken:

Tag	Meine Lösungszahl
16. Dezember 2019	1
17. Dezember 2019	3
18. Dezember 2019	0
19. Dezember 2019	1
20. Dezember 2019	2



2. Dezember

Wohin geht der Weihnachtsmann? Benutze die vorgegebenen Pfeile als Wegbeschreibung.

Zum Pilz: Lösungszahl = 1





2



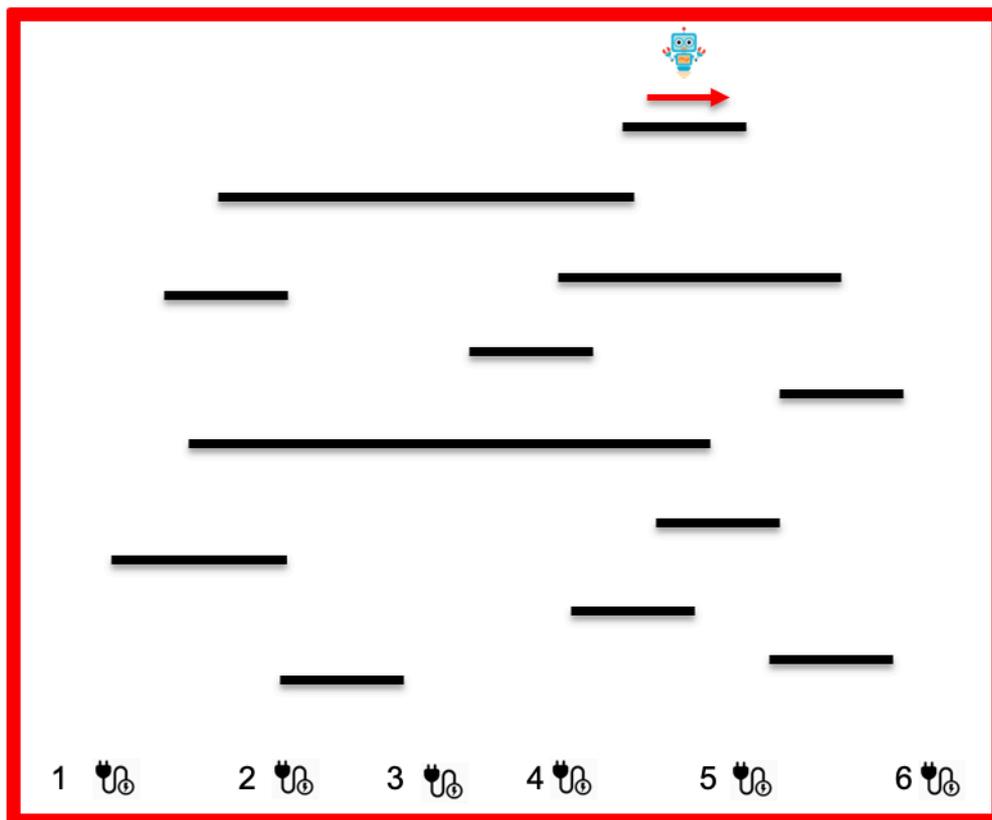
3

Lösungszahl:

3. Dezember

Der Roboter braucht dringend Strom. Immer wenn er auf einen Balken fällt, ändert er seine Richtung. Bei welcher Steckdose landet er?

Zur Steckdose 2: Lösungszahl = 2



4. Dezember

Entschlüsse die Geheimschrift:



Schneeflocke = Lösungszahl: 2

C	S	F	K	E	N	H	O	L

5. Dezember

Sudoku

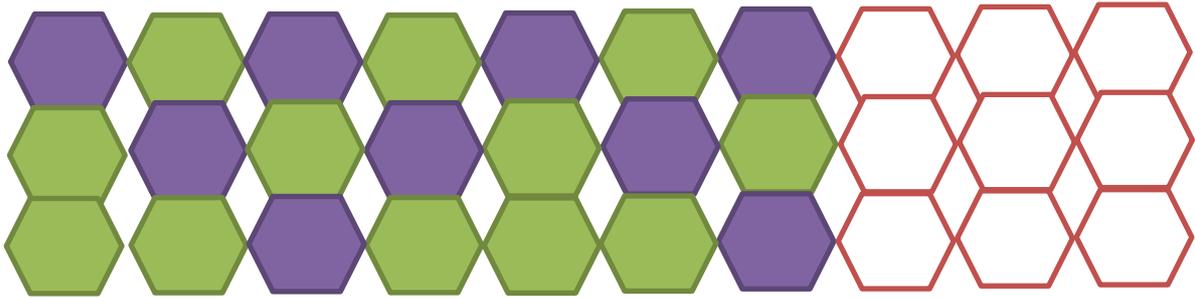
Jedes Bild darf in einer Reihe oder Spalte nur einmal vorkommen!

Lösungszahl: 1

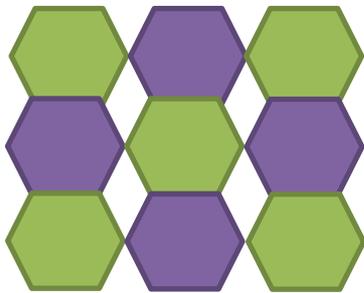
6. Dezember

Muster erkennen:
Führe das Muster weiter.

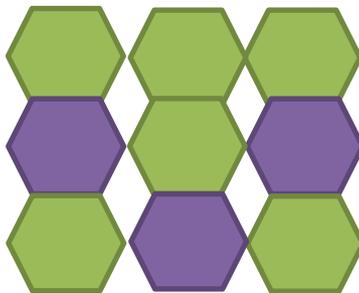


Welches ist die richtige Lösung?

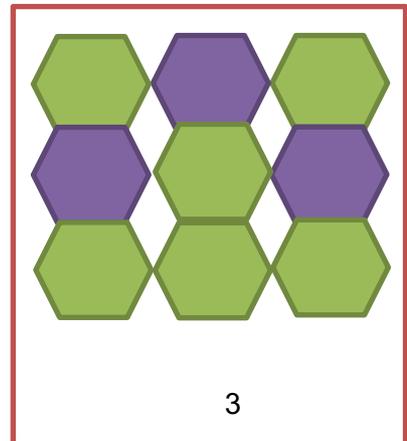
Nummer 3: Lösungszahl = 3



1



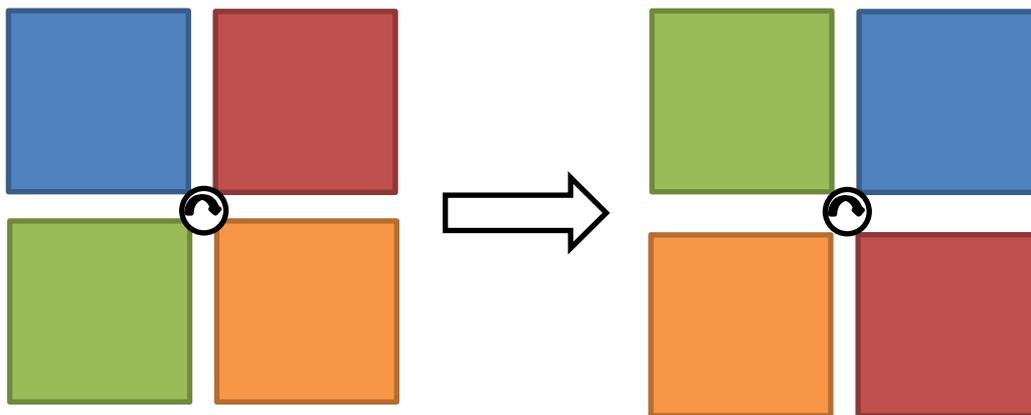
2



3

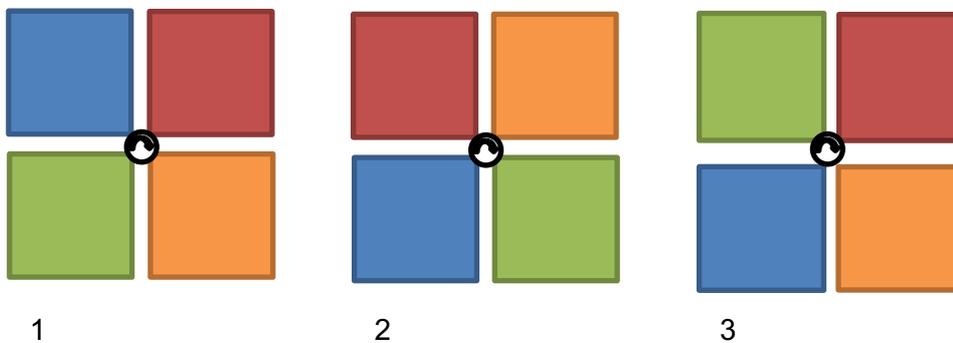
9. Dezember

Drück den Knopf:
Wenn der Knopf einmal gedrückt wird, drehen sich die Quadrate im Uhrzeigersinn.



Nun drückst du den Knopf noch zweimal. Welches Bild erhältst du?

Nummer 2: Lösungszahl = 2



10. Dezember

Samichlaus-Säckli packen

Der Samichlaus muss die Samichlaus-Säckli packen. Dabei ist ihm langweilig und er sucht nach lustigen Regeln, die Säckli zu packen. Hilf ihm!

Regel 1:

Wenn das Säckli rot oder blau ist, packt er eine Mandarine ein. (2)

Regel 2:

Wenn es mehr als zwei Erdnüssli im Säckli hat, packt er noch drei dazu. (6)

Regel 3: Wenn der Lebkuchen die Form eines Männchens hat, packt er diesen in jedes Säckli. (3)

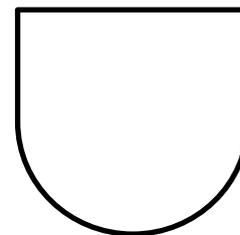
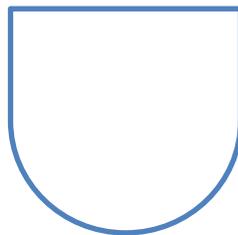
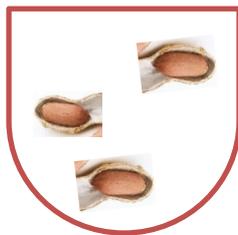
Regel 4:

Wenn es bereits eine Mandarine im Säckli hat, gibt es keinen Schokoladen Nikolaus. (1)

In dieser Reihenfolge nimmt er die Leckereien:



So sehen die Säckli zu Beginn aus:



Wie sehen die Säckli am Schluss aus? Zähle alle Gegenstände in den Säckli zusammen und teile durch 6, das ist die Lösung.

12 Gegenstände
Lösungszahl = 2

11. Dezember

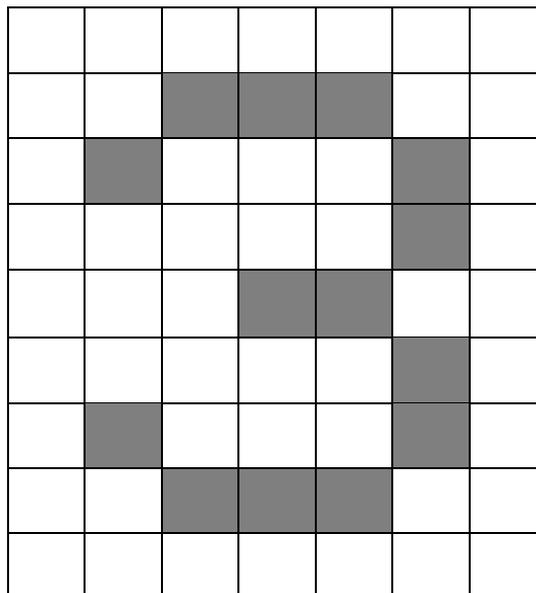
Das Christkind hat ein Bild durcheinandergebracht. Hilf ihm dieses wiederherzustellen. Für jedes Bild hat es eine Zahl. Steht eine 1, malst du das Feld aus.

Welche Zahl entdeckst du im Bild? Das ist deine Lösung!

```

0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 1 1 0 0
0 1 0 0 0 1 0
0 0 0 0 0 1 0
0 0 0 1 1 0 0
0 0 0 0 0 1 0
0 1 0 0 0 1 0
0 0 1 1 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0

```



Lösungszahl = 3

12. Dezember

Weihnachtsgeschenke

Das Mädchen möchte zum Weihnachtsbaum. Auf dem Weg sammelt es Geschenke. Wie viele Geschenke kann es mitnehmen? Folge dem Code!

1 Paket: Lösungszahl = 1

Gehe 2x nach unten | gehe 3x nach rechts | gehe 3x nach unten | gehe nach links | gehe 2x nach unten | gehe 4x nach rechts | gehe 2x nach unten | gehe 3x nach rechts

13. Dezember

Folgende Richtungen kann der Weihnachtsmann gehen.



Er will die Geschenke mit möglichst wenig Schritten einsammeln. Er darf jedes Feld nur einmal betreten.

Findest du den kürzesten Weg?

Lösung: 26 Schritte - 25 = 1
Es sind verschiedene Varianten möglich!

16. Dezember

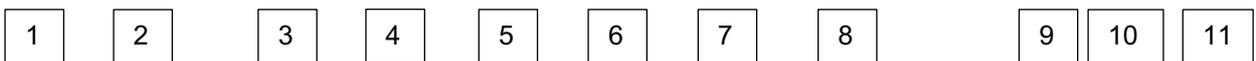
25 Weihnachtsmänner starten am gleichen Punkt.
Wenn eine Kreuzung kommt, passiert folgendes:

Die Hälfte geht nach links, die andere nach rechts.

Bei einer ungeraden Anzahl Weihnachtsmänner geht einer mehr nach rechts.

Bei welcher Nummer hat es am Schluss am meisten Weihnachtsmänner?

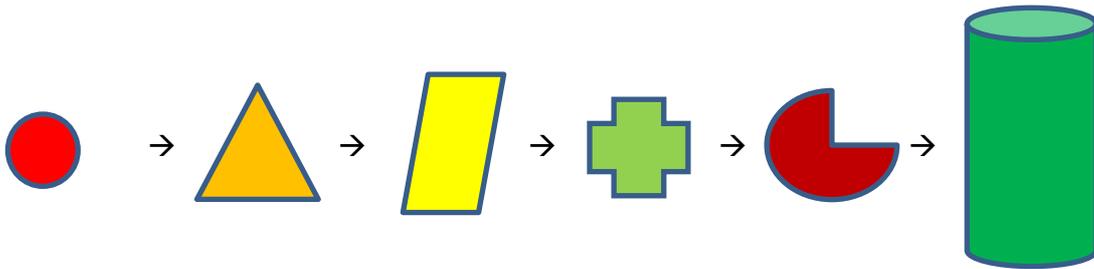
Bei Nummer 11 (4 Weihnachtsmänner)
Lösungszahl = 1



Start

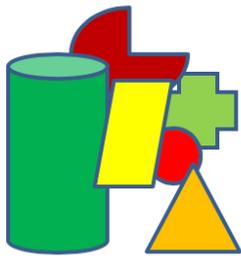
17. Dezember

Du hast verschiedene Formen und möchtest diese auf ein Blatt Papier kleben. Du klebst sie in folgender Reihenfolge auf:



Überlege gut: Wie sieht dein Bild am Schluss aus?

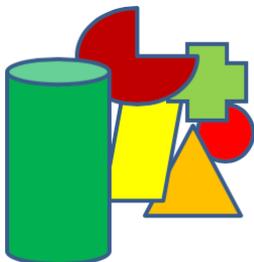
Nummer 3



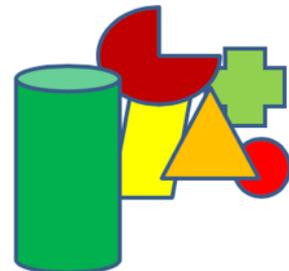
1



2



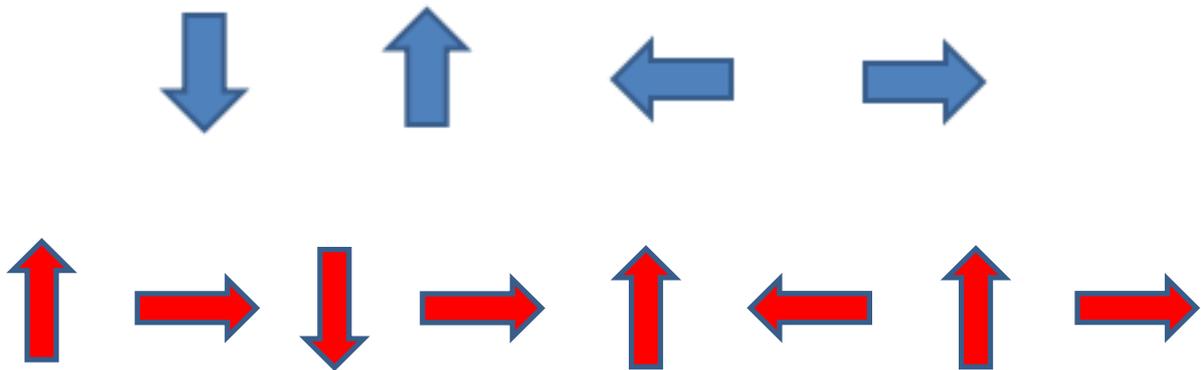
3



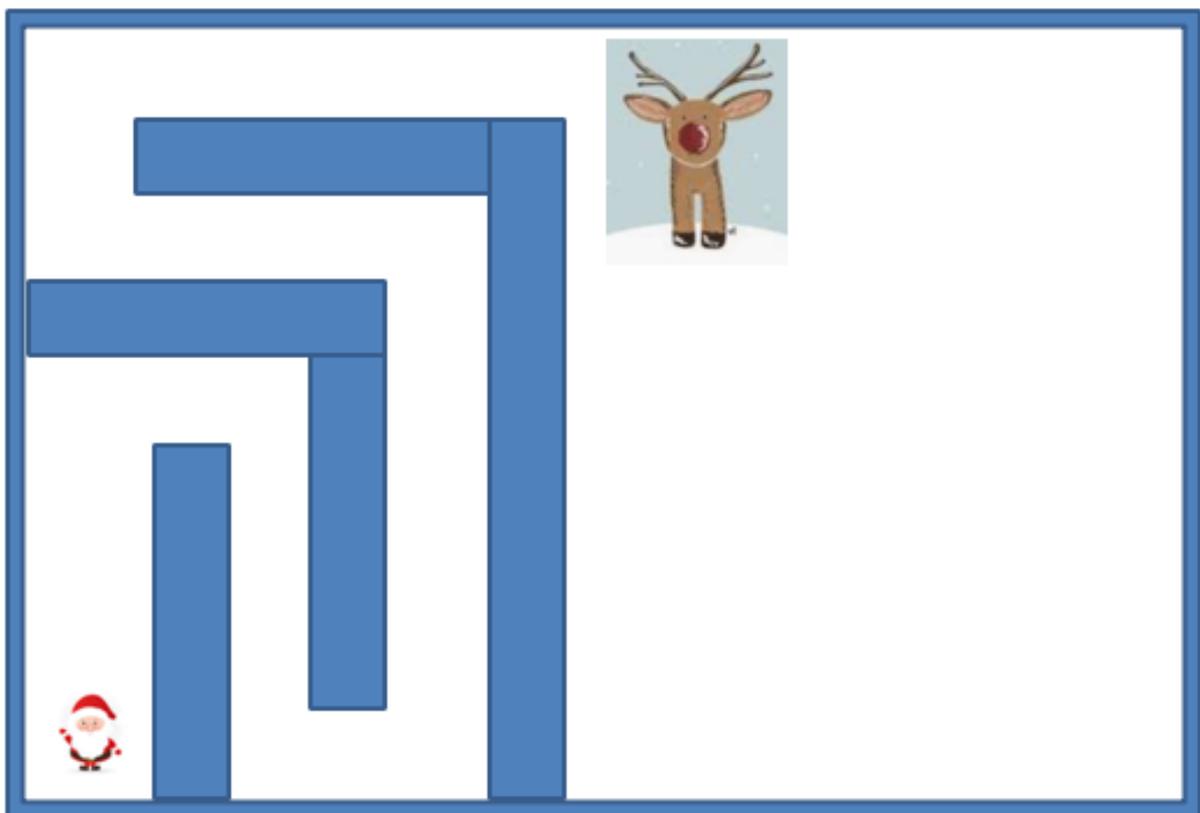
4

18. Dezember

Beschreibe für den Weihnachtsmann den Weg zu seinem Rentier. Schreibe die Befehle in Form der Pfeile in der richtigen Reihenfolge auf die Linien.



Lösungszahl = 0



19. Dezember

Ein Computer in deiner Schule hat einen Virus. Dieser verbreitet sich schnell. Jede Sekunde verdoppelt sich die Anzahl befallener Computer. In der Schule hat es insgesamt 300 Computer.

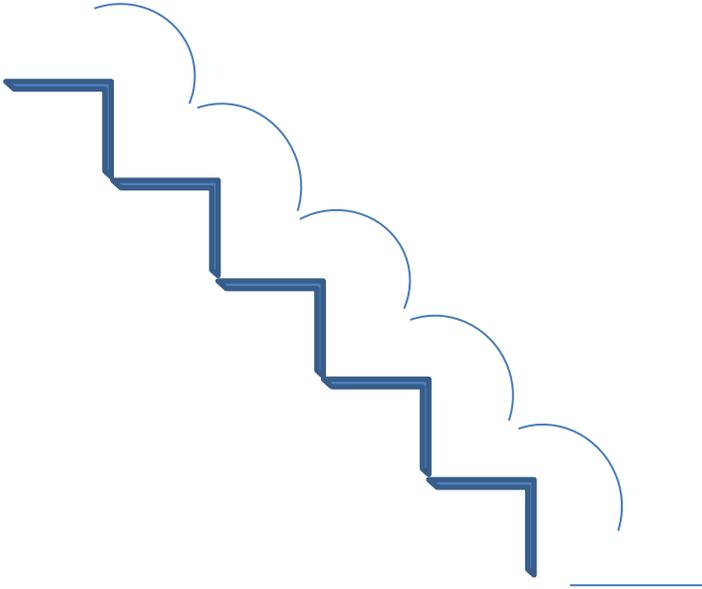


Wie lange dauert es ungefähr, bis alle Computer vom Virus befallen sind?

- 0) ca. 2 Sekunden
- 1) ca. 9 Sekunden
- 2) ca. 30 Sekunden
- 3) Mehr als 1 Minute

20. Dezember

Du siehst unten eine Treppe. Sie hat fünf Stufen.



Würde man zum Hochgehen alle Stufen einzeln nehmen, ergibt sich das Muster 1-1-1-1-1.

Man kann aber auch zwei Stufen auf einmal nehmen, zum Beispiel 2-2-1.

Wie viele unterschiedliche Möglichkeiten gibt es, die Treppe mit 1er und 2er Schritten hoch zu steigen?

8 Möglichkeiten, Lösung = 2

1-1-1-1-1

1-1-1-2

1-1-2-1

1-2-1-1

2-1-1-1

2-1-2

2-2-1

1-2-2