

# Flashcard FC01: Was sind Flashcards



Im System digi.case sind sehr viele Ressourcen für die Digitale Grundbildung enthalten. Verschaffen Sie sich als Lehrkraft einen Überblick über die vielen Arbeitsblätter, Videos und weiteren Aufgaben zum Problemlösedenken.

- Suchen Sie sich all jene Materialien heraus, die für Ihre Unterrichtsinhalte in den Unterrichtsfächern passend erscheinen.
- Eine Möglichkeit, schnell Zusammenstellungen von Unterrichtsinhalten zu erhalten sind **Flashcards**, die bereits fertige Settings kombinieren und über die Kurzzeichen aufrufbar sind.
- Blanko-Flashcards stehen für eigene Eintragungen zur Verfügung (handschriftlich).
- In Flashcards ist immer auch angegeben, ob ein Arbeitsblatt (zB. **AT12**), Koffermaterialien, das beigelegte Buch (zB. **B1**) oder ein Tablet benötigt wird, ebenfalls ist ein ungefährer Schwierigkeitsgrad angegeben.
- Flashcards können auch im Stationenbetrieb gut verwendet werden.
- Oft wird auch auf ein Tablet verwiesen: Hier kann jede Art von Computer verwendet werden. Auch ältere Geräte schaffen die Darstellung der verschiedenen Inhalte.



# Flashcard FC02: Kofferfertigstellung



Vorher



Nachher



Die Fertigstellung des Koffers mit seinen vielen Teilen erfordert große Genauigkeit und viel Aufwand. Bedenke, dieser Koffer gehört eurer Schule und ihr werdet mit dem Ergebnis eurer Arbeit in Zukunft arbeiten. Die wichtigsten Schritte dieser Fertigstellung werden in Videos erklärt:

Suche die Videos: **SVT: Tangram**, **SVW: Würfelbrett**, ... und befolge diese Anweisungen.

# Flashcard FC03: Kofferordnung ★

Der Koffer muss nach der Arbeit immer folgende Kofferspiele enthalten:

- **Tetris:** Grundplatte, 7 Tetrasteile
- **Türme von Hanoi:** Grundplatte, Innenquadrat, 7 nummerierte Scheiben, 16 weitere Scheiben
- **Getriebe:** Grundplatte, Innenquadrat mit Achsen, 8 Zahnräder
- **Cäsarscheibe:** Grundplatte, Innenquadrat, Mittelscheibe
- **Geobrett:** Grundplatte, Innenquadrat mit 25 Stäben, Gummiringel
- **Mühle:** Grundplatte, Innenquadrat, 18 Kugeln
- **TicTacToe:** Grundplatte, Innenquadrat, 9 Kugeln
- **Tangram:** Grundplatte, 7 Tans
- **Binärwürfelbrett:** Grundplatte, 25 kleine Würfel
- **Würfelbrett:** Grundplatte, Innenrahmen, 27 große Würfel
- **Somawürfel:** Grundplatte, Innenrahmen, 7 Soma-Teile
- **Zauberquadrat:** Grundplatte, 7 Zahlenplättchen
- **DLPL-Box:** 9 Zusatzzahlenplättchen, Reservekugeln, 16 Scheiben für Getriebe
- **Buch**
- **Einräumhilfe**
- **24 Würfelkarten**
- **24 Tangramkarten**

# Flashcard FC1: Spiele basteln ★

Bearbeitet folgende Aufgaben der Reihe nach:


- **Arbeitsblatt: ASP1 (Spiel Cäsar Verschlüsselung)** Baue dieses Spiel nach Anleitung.
- **Arbeitsblatt: ASP2 (Tangram selber machen)** Baue dieses Spiel nach Anleitung.
- **Arbeitsblatt: ASP3 (Tetris selber machen)** Baue dieses Spiel nach Anleitung.
- **Arbeitsblatt: ASP4 (Geobrett selber machen)** Baue dieses Spiel nach Anleitung.
- **Arbeitsblatt: ASP5 (Würfelbrett selber machen)** Bau dieses Spiel nach Anleitung.




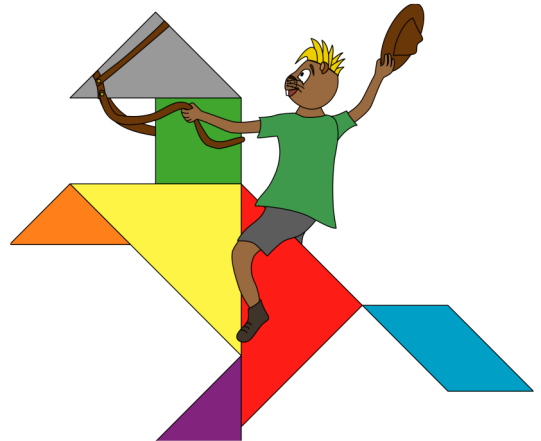
## Flashcard FC2: Tangram ★

- **Arbeitsblatt AT1:**  
Fertige ein Tangram aus Papier oder Karton an.
- **Tangram aus Holz:**  
Nimm das Tangram und die Tangramkarten aus dem Koffer. Verwende die farbige Seite der Karten.

Bau die abgebildeten Figuren.


-  **Online-Spiel Tangram SPT:**  
Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 1.


-  **Denksportaufgabe: Sticker**  
Löse die Biberaufgabe **B8** aus dem Beispielbuch.

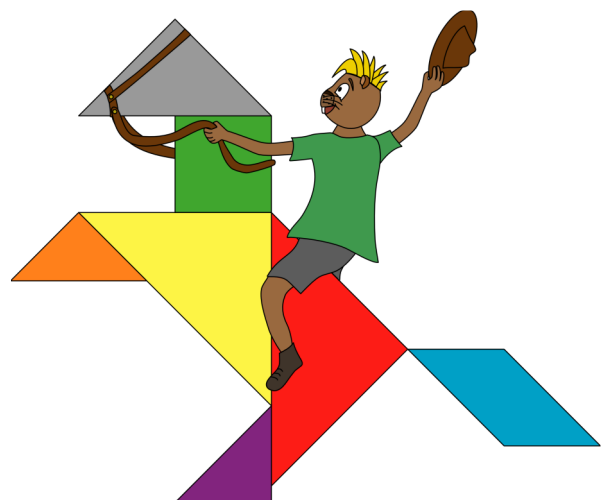


## Flashcard FC3: Tangram ★★

- **Arbeitsblatt: AT6 (Menschen und Aktivitäten)**  
Fertige ein Tangram aus Papier an und lege die Figuren.
- **Kofferspiel: Tangram**  
Nimm das Tangram und die Tangramkarten aus dem Koffer. Verwende die schwarze Seite der Karten. Bilde die Figuren.

-  **Online-Spiel Tangram SPT:**  
Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 2.

-  **Denksportaufgabe: Sticker 2**  
Löse die Biberaufgabe **B9** aus dem Beispielbuch.



## Flashcard FC4: Tangram ☆☆☆

- **Arbeitsblatt: AT8 (Geometrische Formen und Pfeile)**

Fertige ein Tangram aus Papier an und lege die Figuren.

- **Kofferspiel: Tangram**

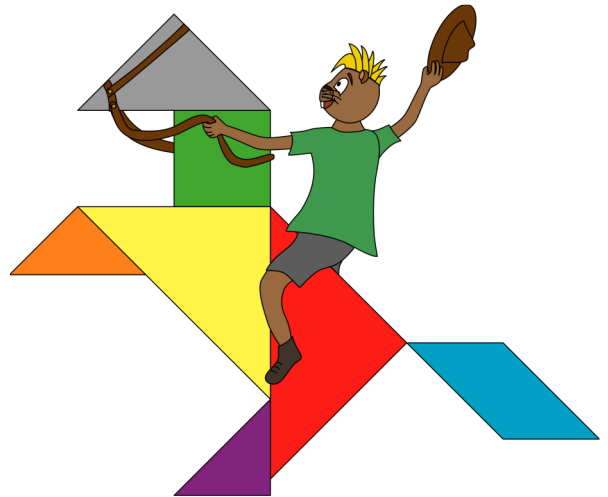
Nimm das Tangram und die Tangramkarten aus dem Koffer. Verwende die schwarze Seite der Karten. Bilde die Figuren unter einem Tuch. Verwende nur deinen Tastsinn.

-  **Online-Spiel: Tangram SPT**

Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 3.

-  **Denksportaufgabe: Flaggen**

Löse die Biberaufgabe **B13** aus dem Beispielbuch.



## Flashcard FC5: Tetris ★

- **Arbeitsblatt: AE1 (Tetris - was ist das?)**

Informiere dich über die Bausteine des Spiels.

- **Kofferspiel: Tetris**

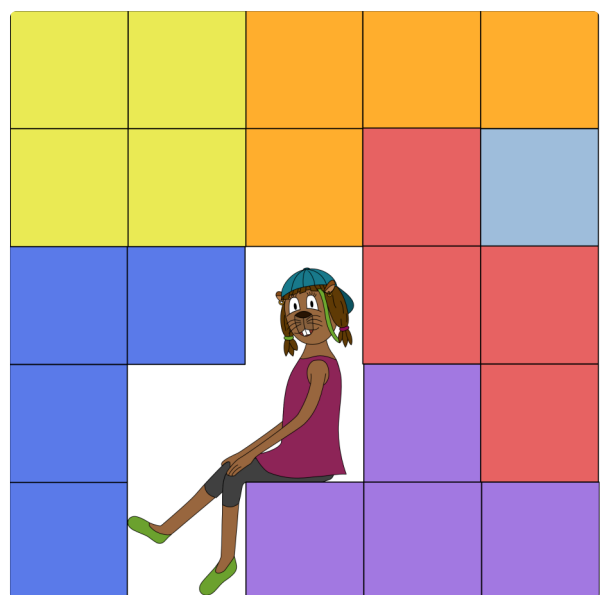
Nimm das Spiel Tetris aus dem Koffer und erforsche die Spielsteine.

-  **Online-Spiel: Tetris SPE**

Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 1.

-  **Denksportaufgabe: Schuhe und Schnüre**

Löse die Biberaufgabe **B7** aus dem Beispielbuch.



## Flashcard FC6: Tetris ★★

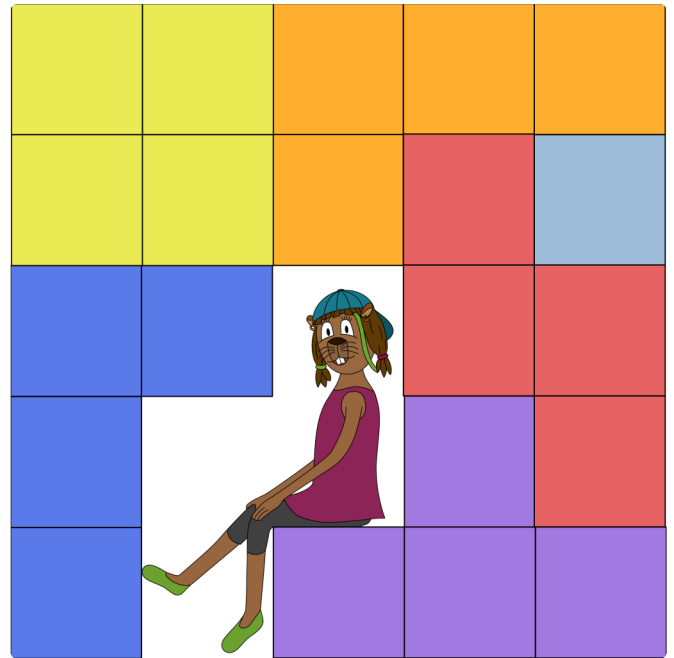
■ **Arbeitsblatt: AE2 (Tetris Spielregeln)** Zeichne die Tetrusteile in ein vorgegebenes Raster ein.

■ **Kofferspiel: Tetris** Setze den quadratischen Stein auf ein beliebiges Feld. Fülle die restlichen Felder mit den Tetrusteilen.

■ **Online-Spiel: Tetris SPE**  
Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 2.



■ **Denksportaufgabe: Farbmuster**  
Löse die Biberaufgabe B45 aus dem Beispielbuch.



## Flashcard FC7: Tetris ★★★

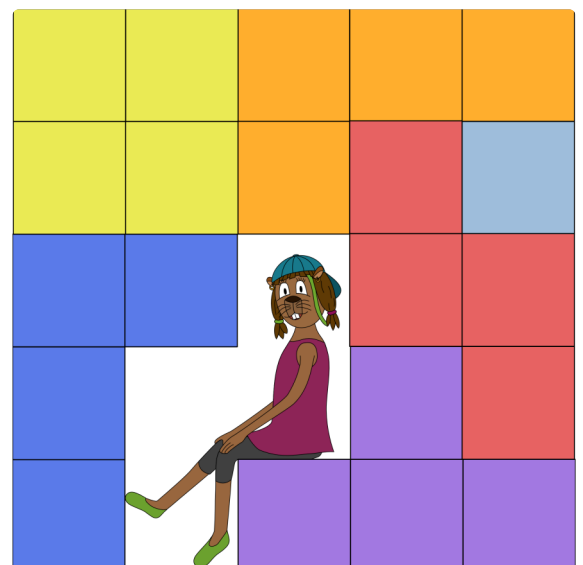
■ **Arbeitsblatt: AE3 (Tetris Spielsteine)** Verknüpfe die Spielsteine mit Buchstaben.

■ **Kofferspiel: Tetris** Nimm das Spiel Tetris aus dem Koffer und löse die Spiele mit dem Arbeitsblatt AE4.

■ **Online-Spiel: Tetris SPE**  
Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 3.



■ **Denksportaufgabe: Puzzlesteine**  
Löse die Biberaufgabe B28 aus dem Beispielbuch.



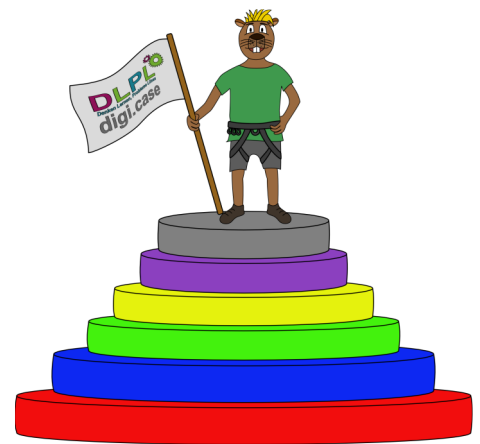
## Flashcard FC8: Türme von Hanoi ★

- **Arbeitsblatt: AH2 (Türme von Hanoi selbst herstellen)**

Fertige das Spiel Türme von Hanoi aus Karton an.

- **Kofferspiel: Türme von Hanoi**



Nimm das Spiel Türme von Hanoi aus dem Koffer. Erkläre deiner Partnerin oder deinem Partner die Spielregeln und den Lösungsweg mit drei Scheiben. Skizziere den Lösungsweg auf dem Arbeitsblatt **AH3**.



-   **Online-Spiel: Türme von Hanoi SPH**



Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 0.

-   **Denksportaufgaben: Der bunte Turm und Eiscreme-Kugeln**



Löse die Biberaufgabe **B1** und **B16** aus dem Beispielbuch.



## Flashcard FC9: Türme von Hanoi ★★

- **Arbeitsblatt: AH1**

(Türme von Hanoi - was ist das?)

Mache dich mit den Spielregeln vertraut.



- **Kofferspiel: Türme von Hanoi**

Nimm das Spiel Türme von Hanoi aus dem Koffer. Erkläre deiner Partnerin oder deinem Partner die Spielregeln und den Lösungsweg mit vier und fünf Scheiben. Bearbeite das Arbeitsblatt **AH4**.

-   **Online-Spiel: Türme von Hanoi SPH**

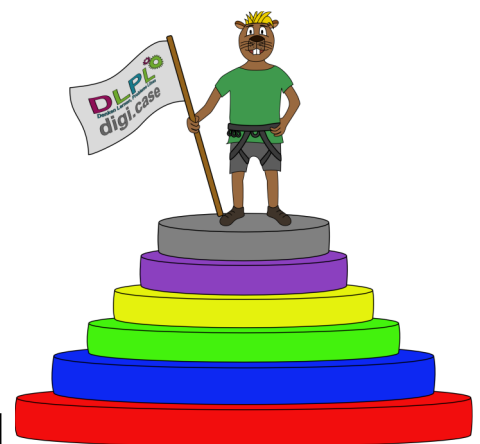


Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 1.

-   **Denksportaufgaben: Teller-Ordnung und Halskette**



Löse die Biberaufgabe **B34** und **B107** aus dem Beispielbuch.



# Flashcard FC10: Türme von Hanoi ★★★

- **Arbeitsblatt: AH1** (Türme von Hanoi - was ist das?)  
Wiederhole die Spielregeln.

- **Kofferspiel: Türme von Hanoi** Nimm das Spiel Türme von Hanoi aus dem Koffer. Löse die Aufgaben vom Arbeitsblatt **AH5**.

- **Online-Spiel: Türme von Hanoi SPH**  
Spiele das Online-Spiel zuerst mit dem Schwierigkeitsgrad 2 und danach mit 3.




- **Denksportaufgabe: Suanpan**  
Löse die Biberaufgabe **B100** aus dem Beispielbuch.

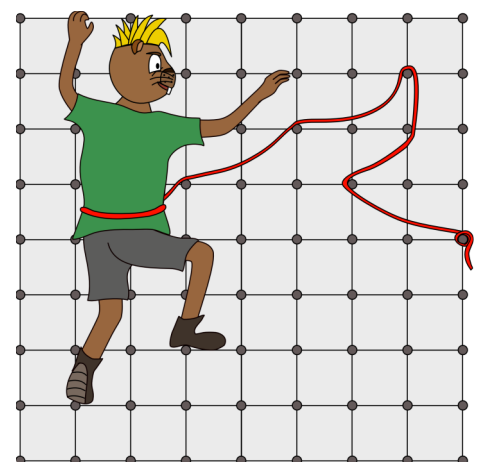



# Flashcard FC11: Geobrett ★

- **Arbeitsblatt: AG1** (Geobrett - was ist das?)  
Zeichne geometrische Formen nach.

- **Kofferspiel: Geobrett**  
Nimm das Geobrett aus dem Koffer. Bearbeite das Arbeitsblatt **AG3**.

-  **Online-Spiel: Geobrett SPG**  
Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 0.

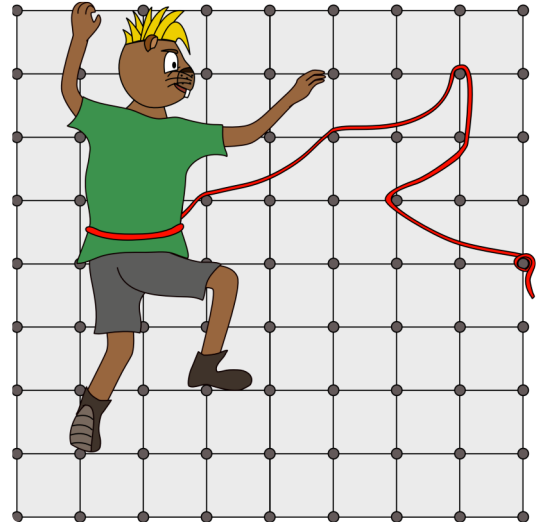


-  **Denksportaufgaben:**  
**Armbänder und Schatzkarte**  
Löse die Biberaufgaben **B10** und **B67** aus dem Beispielbuch.





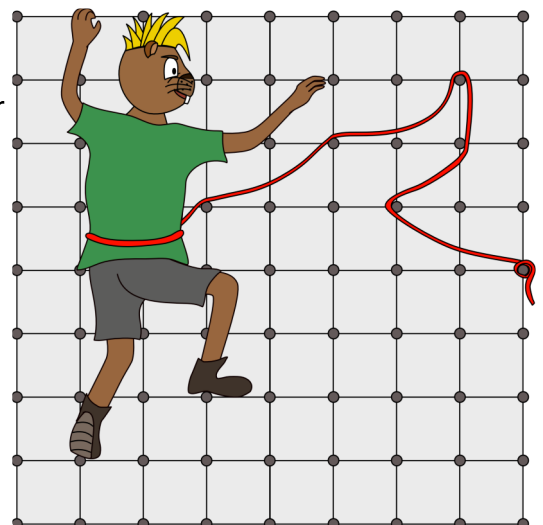
## Flashcard FC12: Geobrett ★★

- **Arbeitsblatt: AG2 (Geobrett selbst herstellen)**  
Stelle ein Geobrett aus Holz her.
- **Kofferspiel: Geobrett**  
Spanne am Geobrett Figuren auf, zeichne beliebige Formen und bearbeite das Arbeitsblatt **AG3**.
-  **Online-Spiel: Geobrett SPG**  
Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 1.
-  **Denksportaufgabe: Ballone**  
Löse die Biberaufgabe **B11** aus dem Beispielbuch.





## Flashcard FC13: Geobrett ★★★

- **Arbeitsblatt: AG4 (Geobrett Bilder)**  
Spanne die vorgegebenen Bilder auf deinem selbstgemachten Geobrett nach. Gestalte eigene Bilder.
- **Kofferspiel: Geobrett**  
Spanne die am Arbeitsblatt **AG5** vorgegebenen Tierfiguren auf dem Geobrett nach. Versuche diese Bilder auch spiegelverkehrt darzustellen.
-  **Online-Spiel: Geobrett SPG**  
Spiele das Online-Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 2.
-  **Denksportaufgabe: Das Roboterauto**  
Löse die Biberaufgabe **B42** aus dem Beispielbuch.







# Flashcard FC14: Cäsar-Scheibe ★

- **Arbeitsblatt: AC1 (Verschlüsselung Cäsar-Scheibe)**  
Lerne Geheimnachrichten lesen und schreiben mit der Cäsar-Scheibe.
- **Kofferspiel: Cäsar-Scheibe**  
Nimm die Cäsarscheibe aus dem Koffer und vergleiche die Lösungen vom Arbeitsblatt **AC1**.
-  **Online-Spiel: Cäsar-Scheibe SPC**  
Erforsche die Cäsar Methode mit dem Schwierigkeitsgrad 0.
-  **Denksportaufgaben: Total geheim, Geheime Nachrichten und Gartentor**  
Löse die Biberaufgaben **B46**, **B95** und **B84** aus dem Beispielbuch.



# Flashcard FC15: Cäsar-Scheibe ★★

- **Arbeitsblatt: AC2 (Verschobene Buchstaben)**  
Bastle selbst eine Codierscheibe und entschlüssele Botschaften.
- **Kofferspiel: Cäsar-Scheibe**  
Nimm die Cäsarscheibe aus dem Koffer und vergleiche die Lösungen vom Arbeitsblatt **AC2**.
-  **Online-Spiel: Cäsar-Scheibe SPC**  
Erforsche die Cäsar Methode mit dem Schwierigkeitsgrad 1.
-  **Denksportaufgaben: Nachrichtendienst und Nur 9 Tasten**  
Löse die Biberaufgaben **B62** und **B73** aus dem Beispielbuch.



# Flashcard FC16: Cäsar-Scheibe ★★★



- **Arbeitsblatt: ASP1 (Codierstreifen erstellen)**

Stelle selbst Codierstreifen für die Cäsar Verschlüsselung her. Schreibe Botschaften auf und verschlüssele sie. Gib sie an deine Partnerin oder deinen Partner zum Entschlüsseln weiter. Kontrolliert die Ergebnisse.

-  **Online-Spiel: Cäsar-Scheibe SPC**

Erforsche die Cäsar Methode zuerst mit dem Schwierigkeitsgrad 2 und danach mit 3.

-  **Denksportaufgabe: QB-Code**

Löse die Biberaufgabe **B93** aus dem Beispielbuch.



# Flashcard FC17: Getriebe ★



- **Arbeitsblatt: AZ1 (Wie bewegen sich Zahnräder?)**

Experimentiere mit dem Spielbrett Getriebe und den Zahnrädern aus dem Koffer.

- **Kofferspiel: Getriebe**

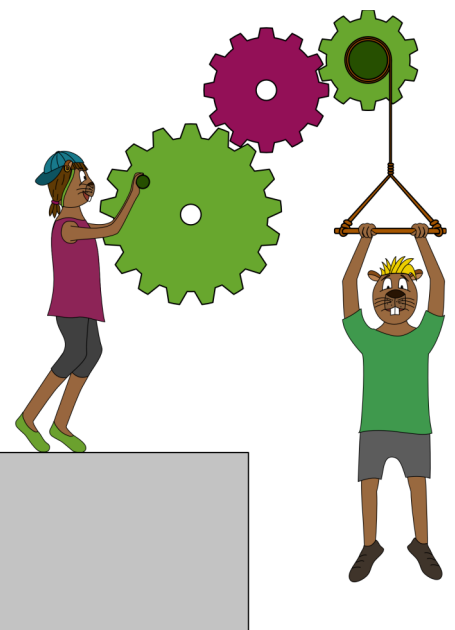
Bearbeite die Aufgaben vom Arbeitsblatt **AZ2**.

-  **Online-Spiel: Windradgetriebe SPZ**



Teste das Windradgetriebe und beobachte die Zahnradsysteme mit dem Schwierigkeitsgrad 0.

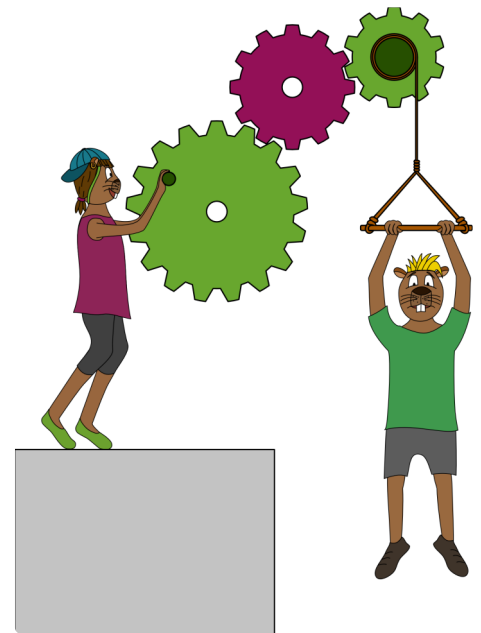
-  **Denksportaufgaben:**

**Fallender Roboter** und **Links um**  
Löse die Biberaufgaben **B4** und **B25**  
aus dem Beispielbuch.





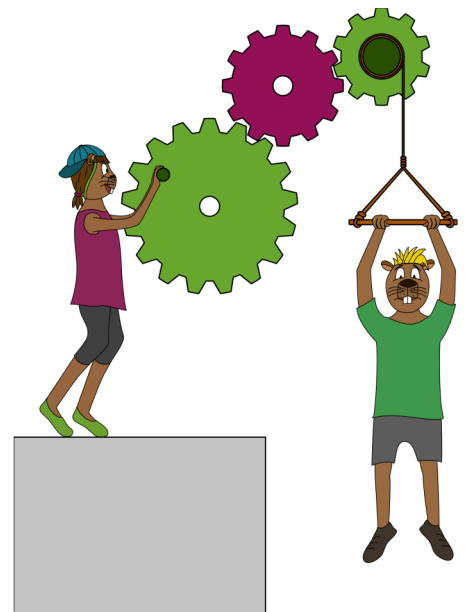
## Flashcard FC18: Getriebe ★★

- **Arbeitsblatt: AZ3 (Wie bewegen sich Zahnräder?)**  
Experimentiere mit dem Spielbrett Getriebe und den Zahnrädern aus dem digi.case.
- **Kofferspiel: Getriebe**  
Experimentiere mit dem Spielbrett Getriebe und den Zahnrädern aus dem digi.case. Bearbeite die Aufgaben vom Arbeitsblatt **AZ4**.
-  **Online-Spiel: Windradgetriebe SPZ**  
Erforsche die Drehrichtung der einzelnen Zahnräder und setze die Richtungspfeile im Schwierigkeitsgrad 1.
-  **Denksportaufgabe: Ein kurzes Programm**  
Löse die Biberaufgabe **B33** aus dem Beispielbuch.








## Flashcard FC19: Getriebe ★★★

- **Arbeitsblatt: AZ5 (Wie bewegen sich Zahnräder?)**  
Experimentiere mit dem Spielbrett Getriebe und den Zahnrädern aus dem Koffer.
- **Kofferspiel: Getriebe**  
Experimentiere mit dem Spielbrett Getriebe und den Zahnrädern aus dem Koffer. Bearbeite die Aufgaben vom Arbeitsblatt **AZ6**.
-  **Online-Spiel: Windradgetriebe SPZ**  
Erforsche die Drehrichtung der einzelnen Zahnräder und setze die Richtungspfeile im Schwierigkeitsgrad 2. Teste später auch den Schwierigkeitsgrad 3.
-  **Denksportaufgabe: Richtige Richtung**  
Löse die Biberaufgabe **B74** aus dem Beispielbuch.



# Flashcard FC20: Daten und Muster

- **Arbeitsblatt: AD2 (Daten und Muster)**  
Entschlüsse und verschlüsse Buchstaben und Wörter.






-   **Online-Spiel: Bibergeheimwörter SPB**  
   Finde die Geheimwörter auf den Baumstämmen beim Schwierigkeitsgrad 0. Erhöhe später den Schwierigkeitsgrad auf 1.

- **Denksportaufgaben: Sortiere die Knöpfe, Klammerschmuck, Das Band, Suche und analysiere, Falsche Armbänder (Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.)**



# Flashcard FC21: Daten und Muster




- **Arbeitsblatt: AD1 (Auswahl und Datenstruktur)**  
Lies die Wörter des Möglichkeitenbaumes. Gestalte selbst einen Möglichkeitenbaum.

-   **Online-Spiel: Bibergeheimwörter SPB**  
   Finde die Geheimwörter auf den Baumstämmen beim Schwierigkeitsgrad 2. Löse die Rechnungen auf den Baumstämmen beim Schwierigkeitsgrad 3.

- **Denksportaufgaben: Das Biber-Geld, Bibertaler, Schwimmwettbewerb, Mittagspause, Arten**  
(Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.)








## Flashcard FC22: Zauberquadrat ★

- **Arbeitsblatt: AQ2 (Zahlenquadrat)**  
Erforsche die Zahlendarstellung im magischen Quadrat.
- **Kofferspiel: Zauberquadrat**  
Nimm das Spiel Zahlenquadrat aus dem Koffer und erforsche die Spielsteine.
-  **Online-Spiel: Zauberquadrat SPQ**  
 Lege die Zahlenplättchen so auf, dass sich beim Schwierigkeitsgrad 0 ein Zauberquadrat ergibt.
-  **Denksportaufgaben: Biber-Ausweis, Zahnbürsten**  
 B90, B53 - suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie. 





## Flashcard FC23: Zauberquadrat ★★

- **Arbeitsblatt: AQ3 (Zahlenquadrat selber herstellen)**  
Präge dir die Bestandteile des magischen Quadrates ein und stelle selbst ein Zauberquadrat aus Papier her.
- **Kofferspiel: Zauberquadrat**  
Nimm das Spiel Zahlenquadrat aus dem Koffer und stelle alle Möglichkeiten dar, die die Zauberzahl 15 ergeben.
-  **Online-Spiel: Zauberquadrat SPQ**  
 Lege die Zahlenplättchen so auf, dass sich beim Schwierigkeitsgrad 1 ein Zauberquadrat ergibt.
-  **Denksportaufgaben:**  
 Viele Freunde, Funknetz im Dorf  
B55 B91 - suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie. 



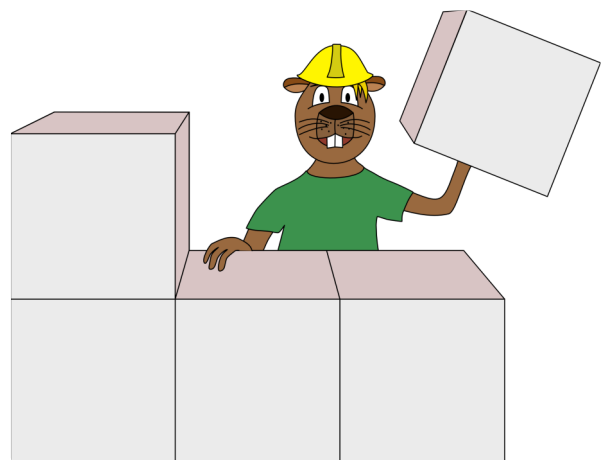
# Flashcard FC24: Zauberquadrat ★★★

- **Arbeitsblatt: AQ4 (Zauberquadrate fertigstellen)**  
Ergänze die fehlenden Zahlen im Zauberquadrat. Die Zauberzahl beträgt 15.
- **Kofferspiel: Zauberquadrat**  
Nimm das Spiel Zahlenquadrat und die zusätzlichen Zahlenplättchen aus dem Koffer.
-  **Online-Spiel: Zauberquadrat SPQ**  
Lege die Zahlenplättchen so auf, dass sich beim Schwierigkeitsgrad 2 ein Zauberquadrat ergibt. Finde eine Strategie und beschreibe, wie du gezielt vorgehst. Experimentiere später auch mit dem Schwierigkeitsgrad 3.
-  **Denksportaufgaben:**  
**Fünf Hölzchen, Teddybär**  
**B97 B99** - suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



# Flashcard FC25: Würfelbrett ★


- **Arbeitsblatt: AW1 (Würfelbrett konstruieren)**  
Stelle ein eigenes Würfelbrett aus Papier her.
- **Kofferspiel: Würfelbrett**  
Nimm das Würfelbrett und die Würfelkarten aus dem Koffer. Starte mit der Karte W1. Stelle jeweils das abgebildete Würfelbauwerk auf der Vorderseite dar.
-  **Online-Spiel: Würfelbauwerk SPW**  
Experimentiere mit dem digitalen Würfelbrett mit dem Schwierigkeitsgrad 0.
-  **Denksportaufgabe: 3D-Labyrinth**  
Löse die Aufgabe **B57** im digi.case-Beispielbuch




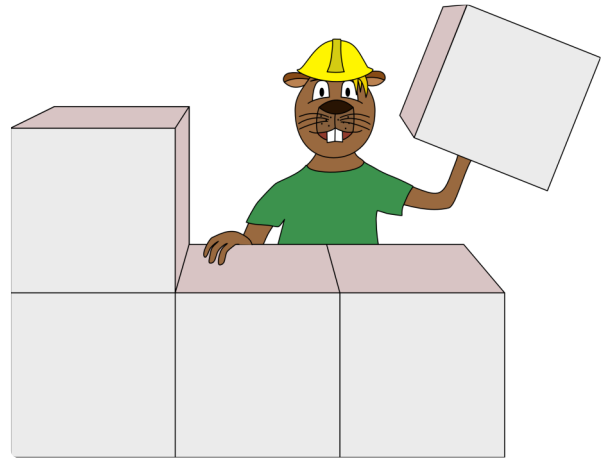
## Flashcard FC26: Würfelbrett ★★

- **Arbeitsblatt: AW2** (Schritt für Schritt zum Würfelbrett aus Holz)  
Stelle ein eigenes Würfelbrett aus Holz her.

- **Kofferspiel: Würfelbrett**  
Löse die Aufgaben zum Würfelbrett von den Arbeitsblättern **AW3** und **AW4**.

-  **Online-Spiel: Würfelbauwerk SPW**  
Baue die vorgegebenen Würfelgebäude mit dem Schwierigkeitsgrad 1.


-  **Denksportaufgabe: Wie raus?**  
Suche die Aufgabe **B86** im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




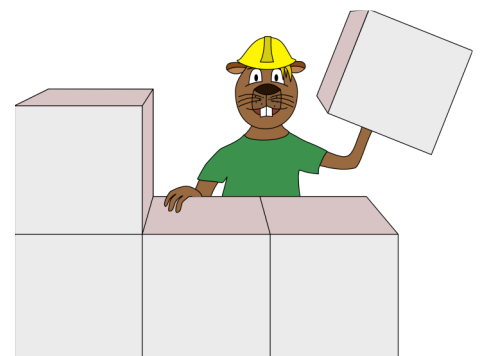
## Flashcard FC27: Würfelbrett ★★★

- **Arbeitsblatt: AW6** (HINTEN RECHTS und VORNE LINKS)  
Überlege, welcher Bauplan zu welchem Würfelgebäude passt.

- **Kofferspiel: Würfelbrett**  
Löse die Aufgaben zum Würfelbrett von den Arbeitsblättern **AW5** und **AW7**.

-  **Online-Spiel: Würfelbauwerk SPW**  
Löse die Aufgaben mit dem digitalen Würfelbrett mit dem Schwierigkeitsgrad 2.


-  **Denksportaufgabe: Rundgang**  
Löse die Aufgabe **B110** des Buches.

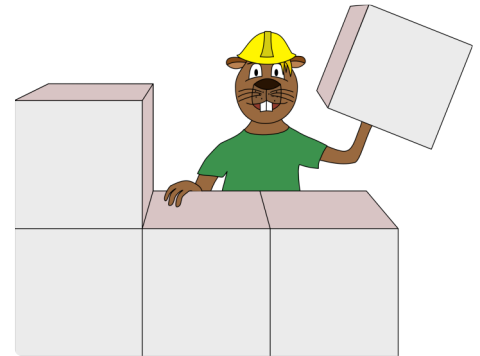



# Flashcard FC28: Würfelt Brett ★★ ★

- **Arbeitsblatt: AW11 (Ein Gebäude, drei Pläne)**  
Ordne zu, welcher Code zu welchem Würfelgebäude passt.

- **Kofferspiel: Würfelt Brett**  
Nimm das Würfelt Brett und die Würfelkarten aus dem Koffer. Starte mit der Karte W1. Bearbeite die Aufgaben auf der Rückseite der Karte.

-  **Online-Spiel: Würfelt Brett SPW**  
Löse die Aufgaben mit dem digitalen Würfelt Brett mit dem Schwierigkeitsgrad 3.




-  **Denksportaufgabe: Rasensprenger**  
Suche die Aufgabe **B109** im digi.case-Beispielbuch und löse sie.


# Flashcard FC29: Mühle ★

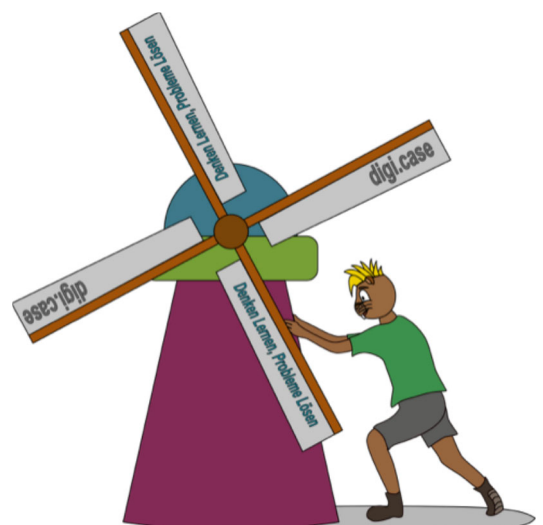
**Bearbeite folgende Aufgaben:**

- **Arbeitsblatt: AM1 (Mühlespiel - was ist das?)**  
Erforsche das Spiel Mühle.

-  **Online-Spiel: PR1 und PR2 (Robobee)**  
Programmiere die Biene.



-  **Denksportaufgaben: Schnitzeljagd, Aufräumen**  
Suche die Aufgaben **B40** und **B101** im digi.case-Beispielbuch und löse sie.







## Flashcard FC30: Mühle ★★

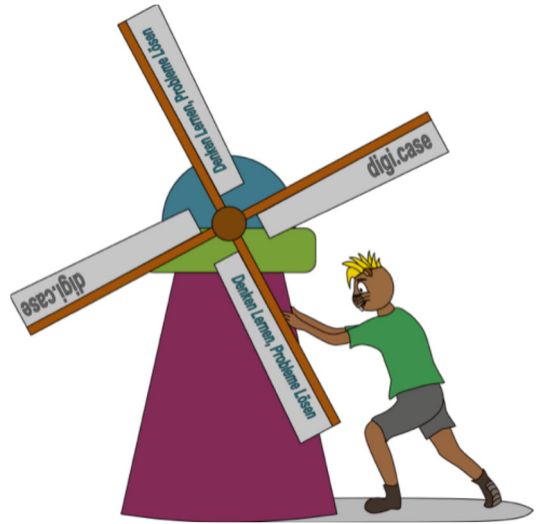
Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AM2** (Mühlespiel - Spielregeln und Spielverlauf)  
Bearbeite das Arbeitsblatt.

-  **Online-Spiel: PR3 und PR4** (Robobee)  
Programmiere die Biene.




-  **Denksportaufgaben: Nach der Schule, Schulausflug**  
Suche diese **B31** und **B41** Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC31: Mühle ★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AM3** (Mühlespiel nach römischer Art)  
Bearbeite das Arbeitsblatt

-  **Online-Spiel: PR5 und PR6** (Robobee)  
Programmiere die Biene.




-  **Denksportaufgaben: Froschhüpfen, Das Roboterauto**  
Suche die Aufgaben **B37** und **B42** im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC32: Mühle ★★☆☆ ✓

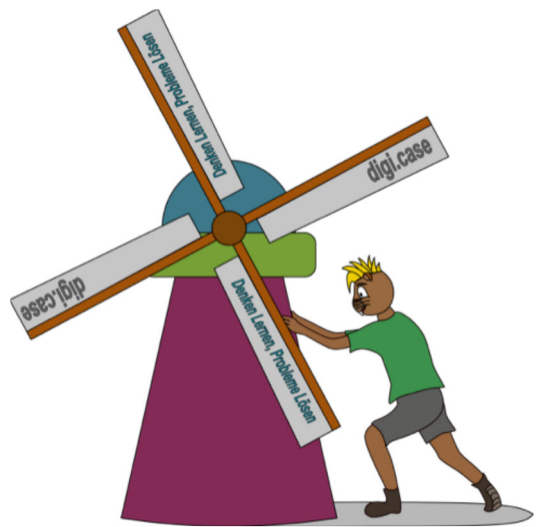
Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AM4 (Spielsituationen)**  
Bearbeite das Arbeitsblatt.

-  **Online-Spiel: PR7 und PR8 (Robobee)**  
Programmiere die Biene.




-  **Denksportaufgaben: Der Biber und die Waage, Treppauf**  
Suche die Aufgaben **B43** und **B70** im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC33: Mühle ★★☆☆ ✓

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AM5 (Spielsituationen)**  
Bearbeite das Arbeitsblatt.

-  **Online-Spiel: PR9 und PR10 (Robobee)**  
Programmiere die Biene.



-  **Denksportaufgaben: B44 (Der falsche Hut) und B29 (Traumkleid)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC34: TicTacToe ★

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: ATT1 (TicTacToe)** Erforsche das Spiel TikTakToe

- **Online-Spiel: PR11 und PR12 (Robobee)**  
Programmiere die Biene.



- **Denksportaufgaben: B45 (Farbmuster)**  
und  
**B84 (Das Gartentor)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-  
Beispielbuch und löse sie.

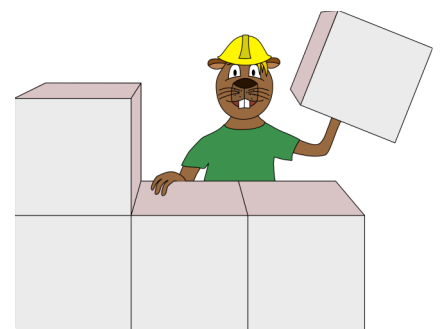


## Flashcard FC35: Basteln ★

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AF1 (Becher)** Fertige einen Becher aus Papier an.  
Beachte die einzelnen Schritte der Faltanleitung.

- **Online-Spiel: PR13 und PR14 (Robobee)**  
Programmiere die Biene.




- **Denksportaufgaben: B104 (Eis am Stiel)**  
und **B35 (Der Buchstabenbaum)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-  
Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC36: Basteln ★ ✓

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AF2 (Geschenkschachtel)**  
Fertige eine Geschenkschachtel aus Papier an. Beachte die einzelnen Schritte der Faltanleitung.

-  **Online-Spiel: RT1 und RT2 (Texträtsel)**  
Lies genau und beantworte die Frage.

-  **Denksportaufgaben: B79 (Blumenfarben) und B81 (Geburtstagskerzen)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




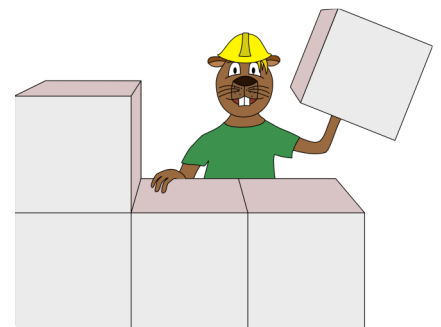
## Flashcard FC37: Basteln ★★ ✓

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AF3 (Lesezeichen)**  
Gestalte ein Lesezeichen. Führe die einzelnen Schritte der Faltanleitung nacheinander aus.

-  **Online-Spiel: RT3 und RT4 (Texträtsel)**  
Lies genau und beantworte die Frage.

-  **Denksportaufgaben: B72 (Der schwimmende Roboter), B44 (Der falsche Hut)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC38: Basteln ★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

■ **Arbeitsblatt: AF4 (Haus)**

Gestalte ein Haus aus Karton. Führe die einzelnen Schritte der Faltanleitung sorgfältig aus.

■ **Online-Spiel: RT5 und RT6 (Texträtsel)**



Lies genau und beantworte die Frage.



■ **Denksportaufgaben: B76 (Sparsames und Bewässern) und B12 (Suche aufmerksam)**



Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC39: Basteln ★★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

■ **Arbeitsblatt: AF5 (Hut)**

Falte einen Papierhut. Beachte die einzelnen Schritte der Faltanleitung.

■ **Online-Spiel: RT7 und RT8 (Texträtsel)**



Lies genau und beantworte die Frage.



■ **Denksportaufgaben: B77 (Sparsames Bewässern) und B83 (Bitte lächeln)**



Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.

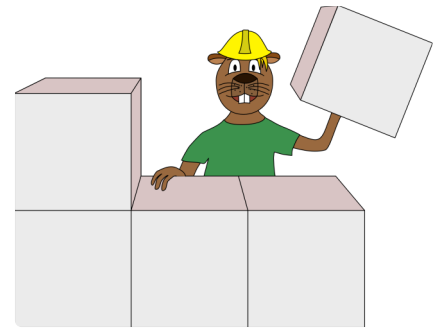


## Flashcard FC40: Basteln ★★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

■ **Arbeitsblatt: AF6 (Boot)**

Fertige ein Papierboot an. Beachte die einzelnen Schritte der Falanleitung.





■   **Online-Spiel: RT9 und RT10 (Texträtsel)**



Lies genau und beantworte die Frage.



■   **Denksportaufgaben: B105 (Zum Strand) und B3 (Wer war es?)**



Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC41: Spiele basteln ★

Bearbeite folgende Aufgaben:

■ **Arbeitsblatt: ASP1 (Spiel Cäsar Verschlüsselung)**

Baue dieses Spiel nach Anleitung.

■ **Arbeitsblatt: ASP2 (Tangram selber machen)**

Baue dieses Spiel nach Anleitung.



## Flashcard FC42: Spiele basteln ★

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: ASP3** (Tetris selber machen)  
Baue dieses Spiel nach Anleitung.
- **Arbeitsblatt: ASP4** (Soma-Würfel selber machen)  
Baue dieses Spiel nach Anleitung.



## Flashcard FC43: Spiele basteln ★

Bearbeite folgende Aufgaben:


- **Arbeitsblatt: ASP5** (Würfelbrett selber machen)  
Baue dieses Spiel nach Anleitung.
- **Arbeitsblatt: AG2** (Geobrett selbst herstellen)  
Baue dieses Spiel nach Anleitung.




# Flashcard FC44: Binär ★

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: ABW1 (Wie entstehen Bilder am Bildschirm?)**  
Finde heraus, wie Bilder am Bildschirm entstehen.

-  **Online-Rätsel: RL7 und RL8 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.




-  **Denksportaufgaben: B88 (Stempelmaschine) und B39 (Morsecode)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




# Flashcard FC45: Binär ★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: ABW2 (Mit Bildpunkten zeichnen wie ein Computer)**  
Entwirf ein Rasterbild.

-  **Online-Rätsel: RL9 und RL10 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.



-  **Denksportaufgaben: B83 (Bitte lächeln) und B26 (Biber Bilder)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.







## Flashcard FC46: Binär ★★ ✓

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: ABW5 (Die Sprache des Computers)**  
Übertrage mit zwei Ziffern Informationen.

-  **Online-Rätsel: RL11 und RL12 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.





-  **Denksportaufgaben: B68 (Schwarzweißbilder) und B89 (Verlorene \_nf\_rmat\_on)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC47: Spielen ★ ✓

Bearbeite folgende Aufgaben:

-  **Online-Spiel: SPE (Tetris)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.

-  **Online-Rätsel: RL13 und RL14 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.






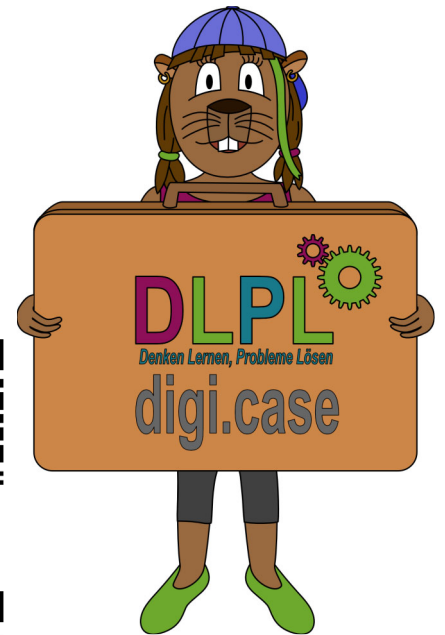
-  **Denksportaufgaben: B49 (Datenübertragung) und B50 (Navigation)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC48: Spielen ★★




Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Spiel: **SPT (Tangram)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  Online-Rätsel: **RL15 und RL16 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  Denksportaufgaben: **B94 (Spiegelei)** und **B12 (Suche aufmerksam)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC49: Spielen ★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Spiel: **SPQ (Zauberquadrat)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  Online-Rätsel: **RL17 und RL18 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  Denksportaufgaben: **B103 (Kratzbilder)** und **B15 (Bewässerung)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC50: Spielen ★★




Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Spiel: **SPH** (Türme von Hanoi)  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  Online-Rätsel: **RL19** und **RL20** (Logiktablelle)  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  Denksportaufgaben: **B17** (Vogelhaus) und **B20** (Kreuzungen)  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC51: Spielen ★




Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Spiel: **SPB** (Biberstämme)  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  Online-Spiel: **RT10** (Texträtsel)  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  Denksportaufgaben: **B22** (Klebebildchen) und **B32** (Der Schmuck am Tannenbaum)  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC52: Spielen ★




Bearbeite folgende Aufgaben:

-  **Online-Spiel: SPW (Würfelbauwerk)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  **Online-Rätsel: RL23 und RL24 (Logiktablelle)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  **Denksportaufgaben: B80 (Regel-Regal) und B82 (Buchstabenbaum)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC53: Spielen ★




Bearbeite folgende Aufgaben:

-  **Online-Spiel: SPG (Geobrett)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  **Online-Rätsel: RL25 und RL26 (Logiktablelle)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  **Denksportaufgaben: B6 (Außerirdische Bewohner) und B18 (Der Biber-Schamane)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC54: Spielen ★★




Bearbeite folgende Aufgaben:

-  **Online-Spiel: SPZ (Getriebe)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  **Online-Rätsel: RL27 und RL28 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  **Denksportaufgaben: B21 (Wasserversorgung) und B23 (Welches Foto?)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC55: Spielen ★★




Bearbeite folgende Aufgaben:

-  **Online-Spiel: SPC (Cäsar-Scheibe)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  **Online-Rätsel: RL29 und RL30 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  **Denksportaufgaben: B27 (Schleusen) und B30 (Käsegänge)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC56: Spielen ★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Spiel: **SPZ (Getriebe)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  Online-Rätsel: **RL31 und RL32 (Logiktablelle)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  Denksportaufgaben: **B36 (Der schwimmende Roboter) und B42 (Nach der Schule)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



## Flashcard FC57: Spielen ★★


Bearbeite folgende Aufgaben:


-  Online-Spiel: **SPC (Cäsar-Scheibe)**  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.
-  Online-Rätsel: **RL33 und RL34 (Logiktablelle)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-  Denksportaufgaben: **B63 (Parkplätze) und B69 (Wer gewinnt?)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC58: Spielen ★★

Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Spiel: **SPE** (Tetris)  
Löse die Aufgaben im Spiel und steigere allmählich den Schwierigkeitsgrad.

-  Online-Rätsel: **RL35** und **RL36** (Logiktablelle)  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.


-  Denksportaufgaben: **B87** (Bunte Straßen) und **B92** (Gefäße)  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC59: Coding ★

Bearbeite folgende Aufgaben:

- Arbeitsblatt: **AP1** (Digi-Beetle)  
Steuere den Roboter-Käfer mit Pfeilen.

-  Online-Rätsel: **RL1** und **RL2** (Logiktablelle)  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.


-  Denksportaufgaben: **B56** (Pilze finden) und **B2** (In der Wäscherei)  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC60: Coding ★★ ✓

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AP2 (Digi-Beetle)**  
Überprüfe die Bewegungsabläufe mit Richtungspfeilen.

-  **Online-Rätsel: RL3 und RL4 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.




-  **Denksportaufgaben: B51 (Anweisung Tu was) und B58 (Laut oder leise)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.




## Flashcard FC61: Coding ★★★ ✓

Bearbeite folgende Aufgaben:

- **Arbeitsblatt: AP3 (Digi-Beetle)**  
Beschreibe die Bewegungsabläufe mit Worten.

-  **Online-Rätsel: RL5 und RL6 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.










-  **Denksportaufgaben: B61 (Zugleich) und B85 (Kreiselstadt)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.





# Flashcard FC62: Codieren ★★ ✓






Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Coding: **PC1** (Codieren 1) Lies zuerst die Information auf der Seite **PC0** (Information zu Code.org) und wähle dann den Menüpunkt **PC1**.  
-  Online-Rätsel: **RL37** und **RL38** (Logiktablelle) Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus. 
-  Denksportaufgaben: **B43** (Der Biber und die Waage) und **B47** (Münzen verdienen) Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie. 



# Flashcard FC63: Codieren ★★★ ✓








Bearbeite folgende Aufgaben:

-  Online-Coding: **PC2** (Codieren 2) Lies zuerst die Information auf der Seite **PC0** (Information zu Code.org) und wähle dann den Menüpunkt **PC2**.  
-  Online-Rätsel: **RL39** und **RL40** (Logiktablelle) Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus. 
-  Denksportaufgaben: **B48** (Schnellwäscherei) und **B54** (Flussaufwärts) Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie. 



# Flashcard FC64: Codieren








Bearbeite folgende Aufgaben:

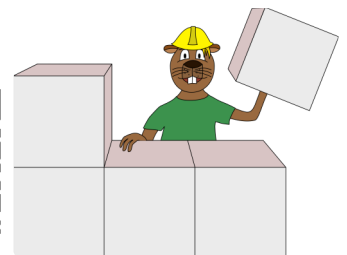
-    **Online-Coding: PC3 (Codieren 3)**  
Lies zuerst die Information auf der Seite **PC0** (Information zu Code.org) und wähle dann den Menüpunkt **PC4**.
-   **Online-Rätsel: RL41 und RL42 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-   **Denksportaufgaben: B59 (Flaggen am Strand) und B64 (Hunde - klein und groß)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



# Flashcard FC65: Codieren

Bearbeite folgende Aufgaben:

-    **Online-Coding: PC4 (Codieren 4)**  
Lies zuerst die Information auf der Seite **PC0** (Information zu Code.org) und wähle dann den Menüpunkt **PC4**.
-   **Online-Rätsel: RL43 und RL44 (Logiktable)**  
Lies genau und fülle die Tabelle vollständig aus.
-   **Denksportaufgaben: B65 (Stock und Schild) und B66 (Biberschulvirus)**  
Suche diese Aufgaben im digi.case-Beispielbuch und löse sie.



# Flashcard: FC66: Robobee 1 ★

- **Arbeitsblätter:** AP1 und AP2 (Einstieg in Coding)
- Bearbeite die Arbeitsblätter. Falls Beebots zur Verfügung stehen, verwendet diese als Hilfsmittel zum Lösen der Aufgaben.
- **Denksport:** Löse die Biberaufgabe B42 .



- **RoboBee:** PR1
  - Zeichne drei verschieden große Quadrate mit der Biene.
  - Suche einen Buchstaben deines Vornamens, der nur aus rechten Winkeln besteht und zeichne diesen mit den Tasten in unterschiedlicher Größe.
  - Beachte auch die Befehle, die in der letzten Zeile des Spiels geschrieben werden.
  - Zeichne ein Labyrinth ausgehend von derzeitigen Position der Biene (immer größer werdend).
  - Versuche ein Rechteck und eine Quadrat nur mit der Rückwärtstaste zu zeichnen.



# Flashcard: FC67: Robobee 2 ★

- **Arbeitsblatt:** AP3, AP4 und AP5 (Einfaches Coding) Bearbeite die Arbeitsblätter. Falls BeeBots zur Verfügung stehen, verwendet diese als Hilfsmittel zum Lösen der Aufgaben.
- **Denksport:** Löse die Biberaufgabe B4 .



- **RoboBee:** PR2
  - Bei diesem Modus werden die Bewegungen der Biene nicht gleich ausgeführt, sondern du musst sie erst **vordenken** (programmieren) und dann mit der Taste GO testen.
  - Ein Buchstabe wird vorgegeben, dieser ist nachzuzeichnen.
  - Prima wäre es, wenn die Biene nach dem Zeichnen wieder



## Flashcard: FC68: Robobee 3 ★ ✓

- **Arbeitsblätter:** AP17 und AP18 Bearbeite diese Arbeitsblätter.
- **RoboBee:** Teste der Reihe nach: PR3, PR4, PR5, PR6, PR7 und PR8

Bei diesen Aufgaben geht es bereits um das Punktesammeln.



- **Denksport:** Löse die Biberaufgabe B36 und B54 .



## Flashcard: FC69: Robobee 4 ★★ ✓

- Bei diesen Aufgaben geht es um das Punktesammeln und sogar mit Zeitlimit. Hier kann man unter etwas zeitlichem Stress Punkte sammeln.
- **RoboBee:** Test der Reihe nach PR9, PR10, PR11, PR12, PR13 und PR14



- **Denksport:** Löse die Biberaufgabe B50 und B55.



# Flashcard: FC70: Robobee 5 ★★

- Programmieren und dabei noch einige Fragen zur Mathematik, zum Sachunterricht oder anderen Gegenständen zu beantworten, ist besonders schwierig!
- RoboBee: Teste der Reihe nach: PR15, PR16, PR17, PR18, PR19, PR20, PR21

Bei diesen Aufgaben geht es bereits um das Punktesammeln.



- Denksport: Löse die Biberaufgabe B108 und B109 .



- Wenn man das gesamte Programm [RoboBee](#) testen und alle Einstellungen selber festlegen will

# Flashcard:

- Arbeitsblatt:

---

---

- Kofferspiel:

---

---

- Online-Spiel:

---

---

- Denksportaufgabe:

---



# Flashcard:

■ Arbeitsblatt:

---

---

■ Kofferspiel:

---

---

■ Online-Spiel:

---

---

■ Denksportaufgabe:

---



# Flashcard:

■ Arbeitsblatt:

---

---

■ Kofferspiel:

---

---

■ Online-Spiel:

---

---

■ Denksportaufgabe:

---

