

2	4	3
1		

Zymbola

So geht's

Trage die **Zahlen von 1 bis 6** so in die Kästchen ein, dass die Bedingungen (Symbole) erfüllt sind.



Befindet sich zwischen 2 Feldern ein Ball, dann ist eine der Beiden Zahlen genau doppelt so groß wie die andere



Befindet sich zwischen 2 Feldern eine Mütze, dann liegen die Beiden Zahlen genau um Eins auseinander

2			3
1			

Du fängst mit der 2 an, an dem Feld liegt der Ball
-> In das freie Feld kommt das doppelte (=4)

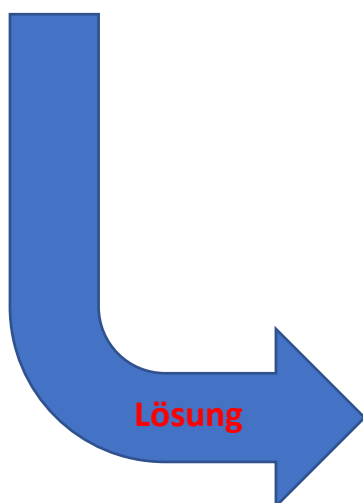
2		4
---	--	---

Dann machst du weiter mit der Mütze

2		4		3
---	--	---	--	---

Wenn du fast fertig bist, fällt dir auf, dass an einem Feld gar keine Symbole sind. Hier kannst du irgendeine Zahl von 1-6 eintragen (z.B. eine 1 wie in der Lösung)

	1
--	---



2		4		3
1		2		1
2		3		4

Trage die **Zahlen von 1 bis 6** so in die Kästchen ein, dass die Bedingungen (Symbole) erfüllt sind.



Befindet sich zwischen 2 Feldern eine Haselnuss, dann ist eine der Beiden Zahlen genau doppelt so groß wie die andere



Befindet sich zwischen 2 Feldern ein Apfel, dann liegen die Beiden Zahlen genau um Eins auseinander

1					1
1					1

Trage die **Zahlen von 1 bis 6** so in die Kästchen ein, dass die Bedingungen (Symbole) erfüllt sind.



Befindet sich zwischen 2 Feldern eine Haselnuss, dann ist eine der Beiden Zahlen genau doppelt so groß wie die andere



Befindet sich zwischen 2 Feldern ein Apfel, dann liegen die Beiden Zahlen genau um Eins auseinander

1	3	1		2		1
2	6		3	1		2
4	2		4		3	
2		1	5		6	
1	4		2		4	1

Lösung


















Trage die **Zahlen von 1 bis 6** so in die Kästchen ein, dass die Bedingungen (Symbole) erfüllt sind.



Befindet sich zwischen 2 Feldern ein Zirkuszelt, dann ist eine der Beiden Zahlen genau doppelt so groß wie die andere



Befindet sich zwischen 2 Feldern ein Luftballon, dann liegen die Beiden Zahlen genau um Zwei auseinander

		 2		
		2		
				
4				
				2
	 1			

















Trage die **Zahlen von 1 bis 6** so in die Kästchen ein, dass die Bedingungen (Symbole) erfüllt sind.



Befindet sich zwischen 2 Feldern ein Zirkuszelt, dann ist eine der Beiden Zahlen genau doppelt so groß wie die andere



Befindet sich zwischen 2 Feldern ein Luftballon, dann liegen die Beiden Zahlen genau um Zwei auseinander

6		4		2	3		1
2		1	2		6		5
	1		3		4	3	4
4		2	5		4		2
	2		3		2		1

Lösung













Trage die **Zahlen von 1 bis 6** so in die Kästchen ein, dass die Bedingungen (Symbole) erfüllt sind.



Befindet sich der Käfer zwischen 2 Feldern, dann liegen die Beiden Zahlen genau um Eins auseinander



Befindet sich der Hase zwischen 2 Feldern, dann liegen der Beiden Zahlen um mindestens 4 auseinander
Sie können also um 4 oder 5 auseinander liegen

1			
			3
			
		2	
			
			6

Experten Rätsel













Trage die **Zahlen von 1 bis 6** so in die Kästchen ein, dass die Bedingungen (Symbole) erfüllt sind.



Befindet sich der Käfer zwischen 2 Feldern, dann liegen die Beiden Zahlen genau um Eins auseinander



Befindet sich der Hase zwischen 2 Feldern, dann liegen der Beiden Zahlen um mindestens 4 auseinander
Sie können also um 4 oder 5 auseinander liegen

1		5		6		2
						
2		3		4		3
						
6		2		3		2
						
5		4				6

Experten Rätsel - Lösung

