Name : _____ Datum : _____

PAPILUMO / Klasse 4 (9–10 Jahre) • Lösungen

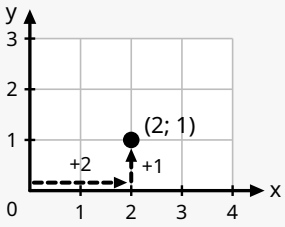
Geheime Figuren im Koordinatengitter

Trage jeden Punkt (x; y) ein – erst auf der x-Achse nach rechts, dann auf der y-Achse nach oben –, verbinde der Reihe nach und benenne die Figur.



Zia die Entdecker-Füchsin liest die Karte: erst nach rechts auf x, dann hoch auf y!

Beispiel: Punkt (2; 1) richtig eintragen

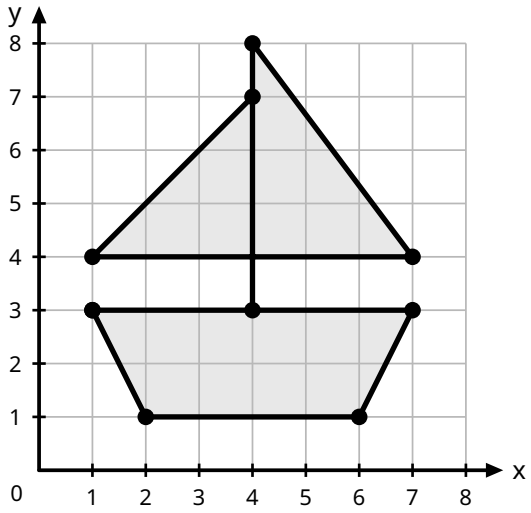


1. Erste Zahl x = 2: Starte bei 0 und gehe 2 Einheiten nach rechts.

2. Zweite Zahl y = 1: Gehe genau 1 Einheit senkrecht nach oben.

3. Markiere den Punkt (2; 1) und verbinde die Punkte mit dem Lineal!

(A) Gitter A · Geheime Figur 1: Zeichne Linienzug 1 und Linienzug 2 getrennt und schreibe den Namen



Punkte der Reihe nach eintragen und verbinden:

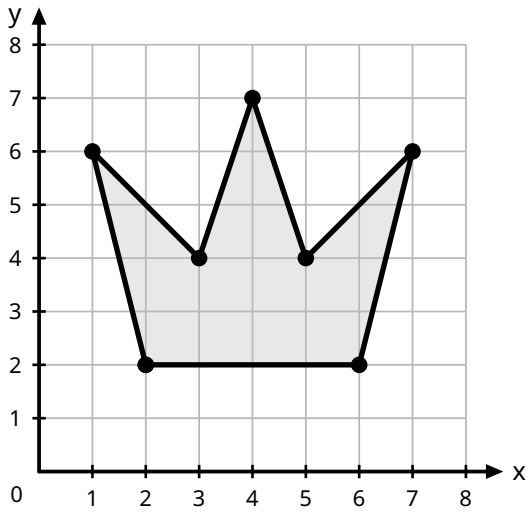
(1) Linienzug 1:
(1; 3) (7; 3) (6; 1) (2; 1) (1; 3)

(2) Linienzug 2:
(4; 3) (4; 8) (7; 4) (1; 4) (4; 7)

Welche geheime Figur entsteht?

Ein Segelboot

(B) Gitter B · Geheime Figur 2: Verbinde alle Punkte geschlossen der Reihe nach und benenne die Figur



Punkte der Reihe nach eintragen und verbinden:

(1) Geschlossener Umriss:

(2; 2) (6; 2) (7; 6) (5; 4)
(4; 7) (3; 4) (1; 6) (2; 2)

Welche geheime Figur entsteht?

Eine Krone

Zias Tipp: Hake jedes Zahlenpaar (x; y) mit dem Bleistift ab, sobald du den Punkt gesetzt hast.