



# Grübel-Krümel

**Name:** Pentominos

**Dauer:** ca. 5 Minuten

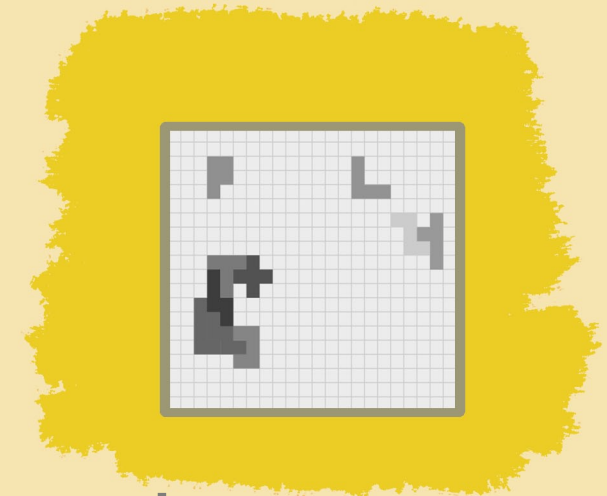
**Betriebssystem:** Internetbrowser

**Bildungsstufe:** ab der 3. Schulstufe

**Besonderer Hinweis:**  
erfordert Flash

**Internetadresse:**

<http://www.mathe-online.at/materialien/Franz.Embacher/files/Pentominos>



## Figurenlegen, bunt gemacht!

1. Scanne den QR-Code ein und rufe die Internetadresse auf.
2. Experimentiere mit dem Programm: Verschiebe die Pentominos und drehe sie auf dem Spielfeld.
3. Setze beliebige Figuren zusammen.
4. Versuche die Aufgaben zu lösen.

Viel Spaß beim Lösen der Aufgaben!