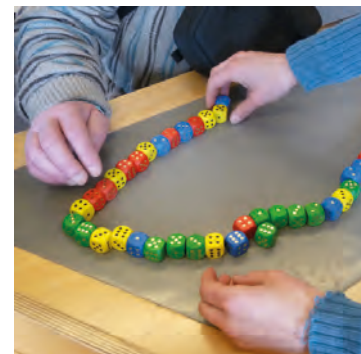
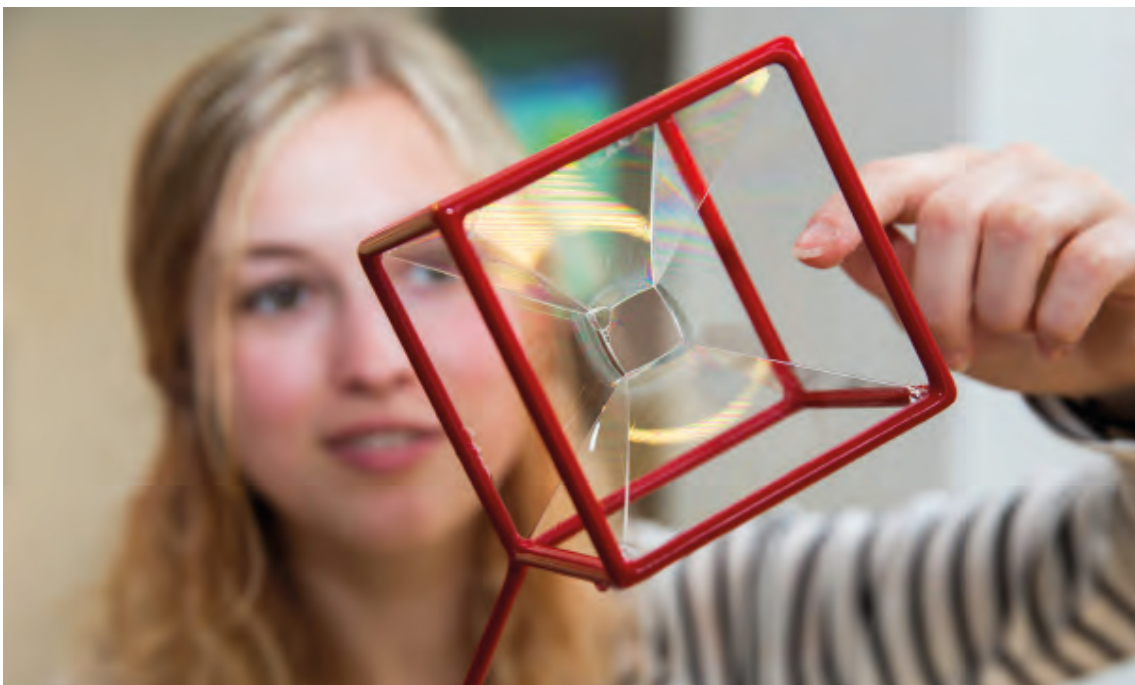


Mathematik zum Anfassen

Eine Wanderausstellung des Mathematikums Gießen



Übersicht der Exponate und Themen

Die interaktiven Exponate der Wanderausstellung „Mathematik zum Anfassen“ greifen eine große Bandbreite mathematischer Themen auf. Hier finden Sie eine Übersicht der Exponate und die zugeordneten mathematischen Themen:

Funktionen

Ich bin eine Funktion

Körper

Körper zum Selberbauen
Was alles in den Würfel passt

Kombinatorik

Lights on!
Der Turm vom Ionah

Kurven

Wo geht's am schnellsten runter?
Die Leonardo-Brücke

Minimalflächen

Die Riesenseifenhaut
Wunderbare Seifenhäute

Muster und Parkette

Das Penrose-Puzzle
Wer findet den Fisch?

Optimierung

Die Deutschlandtour

Satz des Pythagoras

Pythagoras zum Legen

Spiegelungen

Das Spiegelbuch

Statistik

Die Smarties

Zahlen

Wer kommt am weitesten raus?

Knobeltisch - Formen und Körper

2-er Pyramide
4-er Pyramide
Das T
Bunte Steine
Das Quadreeck
Conway-Cube

Knobeltisch - Zufall und Wahrscheinlichkeit

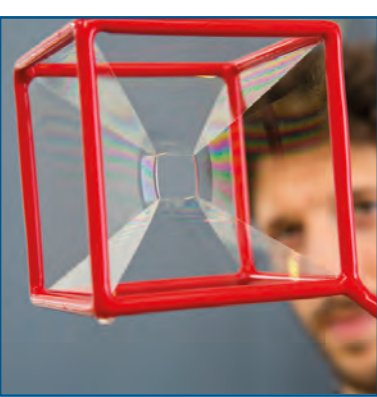
1 aus 10.000
Die Würfelschlange
Rote Würfel raus!
Der Zweite ist immer der Erste
Die Spiegelbuchstaben
Der Geheim-Code

Computerexponate

Mozart - Das musikalische Würfelspiel
(Kombinatorik)

Knack den Code! (Kryptographie)
oder Mein Geburtstag in Pi (Zahlen)

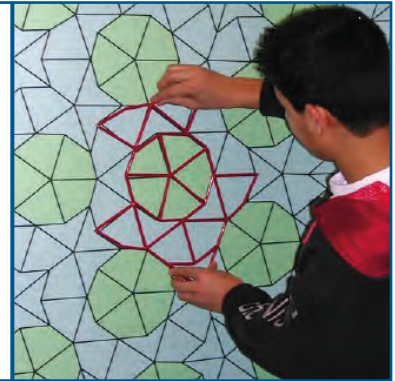
FUNKTIONEN	Ich bin eine Funktion Eine auf einem Bildschirm vorgegebene Kurve kann bei diesem Experiment „erlaufen“ werden. Durch Vor- und Zurückgehen wird der Benutzer selbst zu einer Funktion.	
KÖRPER	Körper zum Selberbauen Hier können Besucher aus verschiedenen Bauteilen verschiedene geometrische Körper bauen und ihrer Phantasie freien Lauf lassen.	
KÖRPER	Was alles in den Würfel passt Neben einem oben offenen Würfel stehen drei scheinbar größere Körper (Tetraeder, Oktaederstumpf, Stella octangula). Diese sollen in den Würfel eingepasst werden. Es funktioniert!	
KOMBINATORIK	Lights on! Wenn man auf einen Schalter drückt, ändert sich der Zustand von drei der sieben Lampen: Wenn eine aus war, geht sie an und umgekehrt. Ziel ist es, alle sieben Lampen zum Leuchten zu bringen.	
KOMBINATORIK	Der Turm von Ionah Der Turm von Ionah stellt eine Umkehrung des bekannten Turms von Hanoi dar: Fünf Scheiben sind von einem Trichter in einen von zwei weiteren Trichtern zu versetzen. Dabei darf in jedem Schritt nur eine Scheibe bewegt werden. Außerdem darf nie eine kleinere Scheibe über einer größeren liegen.	

KURVEN	Wo geht's am schnellsten runter? Eine Kugelbahn mit zwei gebogenen und einer geraden Bahn auf einer Grundplatte; zwei Kugeln machen ein Wettrennen und wider Erwarten gewinnt die Kugel auf der gebogenen Bahn.	
KURVEN	Die Leonardo-Brücke Aus Holzstäben soll eine Brücke gebaut werden, ohne dass Klebe- oder Befestigungsmaterialien verwendet werden dürfen. Ein Prinzip, das von Leonardo da Vinci entwickelt wurde.	
MINIMALFLÄCHEN	Die Riesenseifenhaut Zieht man an einem Seil, wird man von einem wunderschönen Seifentunnel eingehüllt. Zuerst hat er die Form eines Schlauches, dann bekommt er eine schmalere Taille, bis er schließlich den Besucher berührt und zerplatzt.	
MINIMALFLÄCHEN	Wunderbare Seifenhäute Unterschiedliche Kantenmodelle können in Seifenlauge getaucht werden. Es entstehen wunderschöne Seifenhäute – Minimalflächen, die man nicht erwartet hätte.	
MUSTER UND PARKETTE	Das Penrose-Puzzle Aus den Figuren „Drachen“ und „Pfeile“ kann ein 10-eckiges aperiodisches Muster gelegt werden. Die Figuren sind große Puzzleteile, so dass das entstehende Parkett nicht verrutscht.	

MUSTER UND PARKETTE

Wer findet den Fisch?

In einem aperiodischen Parkett (dem sog. Penrose-Parkett aus den Figuren „Drachen“ und „Pfeile“), kann man mit Hilfe einer Schablone an genau einer Stelle den Umriss eines Fisches finden.



OPTIMIERUNG

Die Deutschlandtour

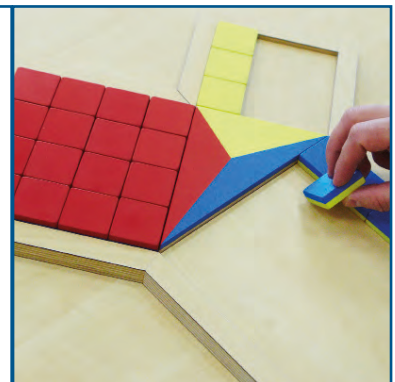
Ausgehend von einer deutschen Stadt soll mit Hilfe einer Schnur die kürzeste Strecke zwischen den Landeshauptstädten gefunden werden. („Travelling Salesman Problem“)



SATZ DES PYTHAGORAS

Pythagoras zum Legen

Durch Auslegen der Quadrate durch kleine quadratische Formen wird der Satz des Pythagoras in einem Spezialfall gezeigt.



SPIEGELUNGEN

Das Spiegelbuch

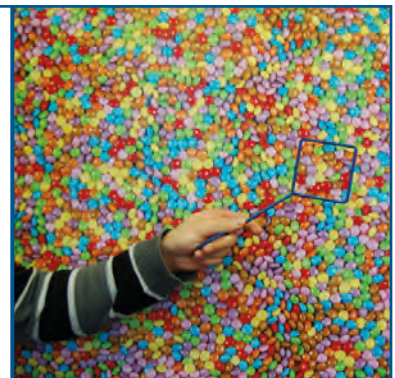
In diesem Experiment wird ein Zusammenhang zwischen dem Winkel zwischen zwei Spiegeln und der Anzahl der Spiegelbilder hergestellt.

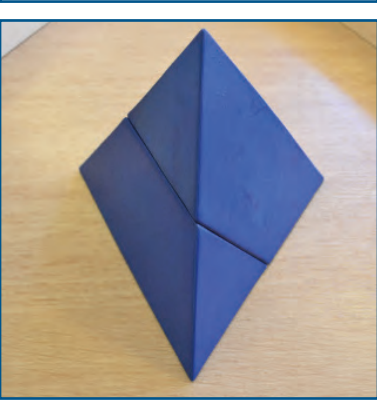
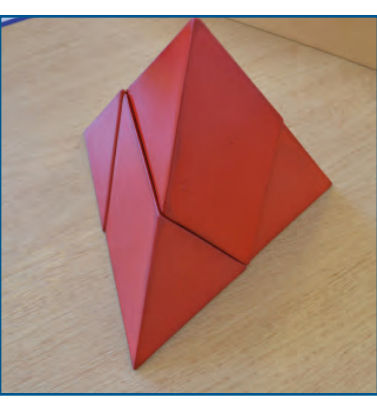


STATISTIK

Die Smarties

Mit Hilfe von Rahmen, die ein Hundertstel der Fläche eines Posters mit fast 5000 Smarties ausmachen, kann man die Gesamtanzahl der Smarties abschätzen.



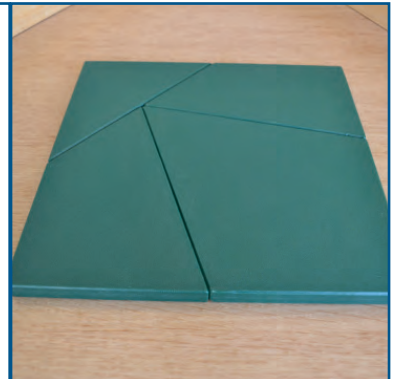
ZAHLEN	Wer kommt am weitesten raus? Bei diesem Experiment kommt es darauf an, Steine so auf ein Podest aufzutürmen, dass ein Stein frei über dem Abgrund schwebt.	
KNOBELTISCH F&K	Knobeltisch - Formen und Körper Der Knobeltisch besteht aus sechs Bereichen, die jeweils mit einem Knobelspiel bestückt sind: 1. 2-er Pyramide, 2. 4-er Pyramide, 3. Das T, 4. Bunte Steine, 5. Das Quadreeck, 6. Conway-Cube	
KNOBELTISCH F&K	2-er Pyramide Ein Knobelspiel, das nur aus zwei gleichen Teilen besteht, aber trotzdem knifflig ist: die 2-er Pyramide.	
KNOBELTISCH F&K	4-er Pyramide Aus vier gleichen Teilen lässt sich eine Pyramide zusammensetzen.	
KNOBELTISCH F&K	Das T Aus vier Puzzleteilen soll der Buchstabe T gelegt werden.	

KNOBELTISCH F&K**Bunte Steine**

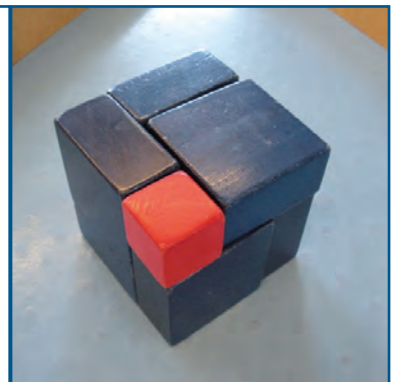
Diese Steine sollen so in ein Raster verteilt werden, dass jede Farbe und jede Form in jeder Zeile und jeder Spalte nur ein einziges Mal vorkommt.

**KNOBELTISCH F&K****Das Quadreeck**

Aus vier Puzzleteilen kann sowohl ein Quadrat als auch ein gleichseitiges Dreieck gelegt werden.

**KNOBELTISCH F&K****Conway-Cube**

Drei rote Würfel und sechs blaue Quader sollen zu einem großen Würfel zusammengesetzt werden.

**KNOBELTISCH Z&W****Knobeltisch - Zufall und Wahrscheinlichkeit**

Der Knobeltisch besteht aus sechs Bereichen, die jeweils mit einem Knobelspiel bestückt sind:
1. 1 aus 10.000, 2. Die Würfelschlange, 3. Rote Würfel raus, 4. Der Zweite ist immer der Erste, 5. Die Spiegelbuchstaben, 6. Der Geheimcode

**KNOBELTISCH Z&W****1 aus 10.000**

In einer beweglichen Flasche befinden sich 9.999 blaue kleine Glaskügelchen – und eine schwarze. Kann man diese finden?



KNOBELTISCH Z&W

Die Würfelschlange

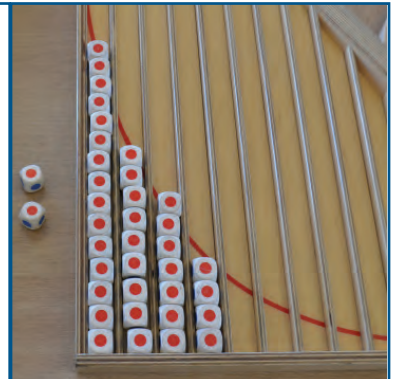
Ein überraschendes Würfelspiel, bei dem die Grundlagen der Wahrscheinlichkeitsrechnung für den Effekt ausgenutzt werden.



KNOBELTISCH Z&W

Rote Würfel raus!

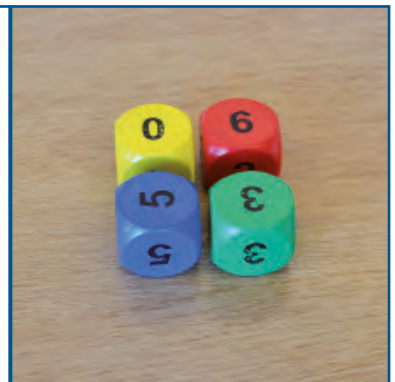
Je zwei Seiten von 60 Würfeln sind rot eingefärbt. Nun wird gewürfelt und alle Würfel, die eine rote Seite zeigen, in eine Reihe gelegt. Wiederholt man dieses Spiel so lange, bis alle Würfel in Spalten nebeneinander gelegt sind, zeigt sich die Exponentialfunktion.



KNOBELTISCH Z&W

Der Zweite ist immer der Erste

Für jeden der vier Würfel gibt es einen anderen, der gegen ihn in der Mehrzahl der Fälle gewinnt. Das Spiel eignet sich als Partnerspiel.



KNOBELTISCH Z&W

Die Spiegelbuchstaben

„Halbe Buchstaben“ kann man zu ganzen, also lesbaren Buchstaben „reparieren“, indem man sie vor einen Spiegel legt: Das Spiegelbild ersetzt den fehlenden Rest. Aus diesen Buchstaben kann man Wörter zusammensetzen: DIE DICKE HEXE, o.ä.



KNOBELTISCH Z&W

Der Geheimcode

Dreht man die Kreisscheibe richtig, kann man in den Löchern dieser Scheibe einen Satz lesen. Das Exponat ist eine erweiterte Version der sogenannten „Fleißnerschen Schablone“, die dem Verschlüsseln von Nachrichten dient.



