Bilder aus Kästchen

Boo! Mato schickt mir Bilder, aber nur als Zahlen: 1 heißt anmalen, 0 heißt frei lassen. So speichern auch Computer Bilder. Mal die Kästchen an und sieh, was herauskommt. Du schaffst das!

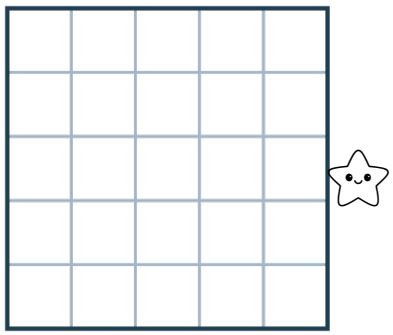


Der Kästchen-Code

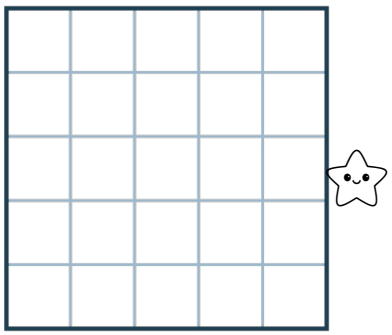
1 heißt: anmalen.
0 heißt: frei lassen.
Tipp: Eine Zeile nach der anderen.

Male die Kästchen mit 1 an.

01010
11111
11111
01110
00100



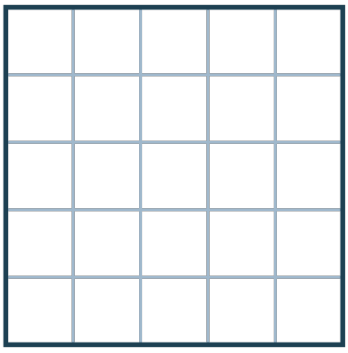
00100
01110
11111
11011
11011



Male die Kästchen mit 1 an. Was ist es?



00100
01110
11111
01110
11111



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C1206-1



© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Bilder aus Kästchen

Dieses Bild ist größer: sieben mal sieben Kästchen. Wer ist das wohl? Male Zeile für Zeile, dann siehst du es. Boo-per!

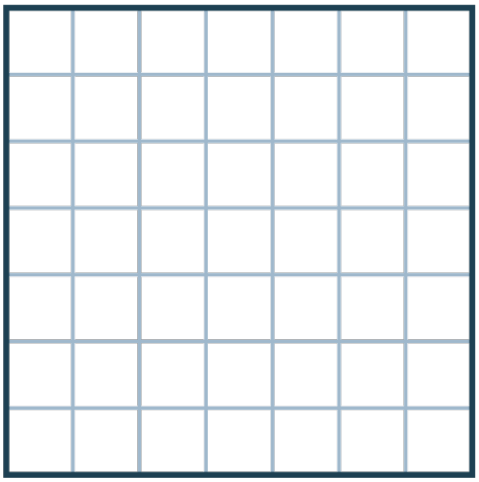


Zeile für Zeile

Fahr mit dem Finger die Zeile entlang.
Kreuze Zeilen an, die fertig sind.

Male die Kästchen mit 1 an. Wer ist es?

0 0 1 1 1 0 0
0 1 1 1 1 1 0
1 1 0 1 0 1 1
1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1
1 0 1 0 1 0 1





Mein Tipp: Hak jede fertige Zeile ab, dann verrutschst du nicht.

Bonus: Stimmt das? Kreise ein.

Der Code hat nur 0 und 1. ja nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C1206-2

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

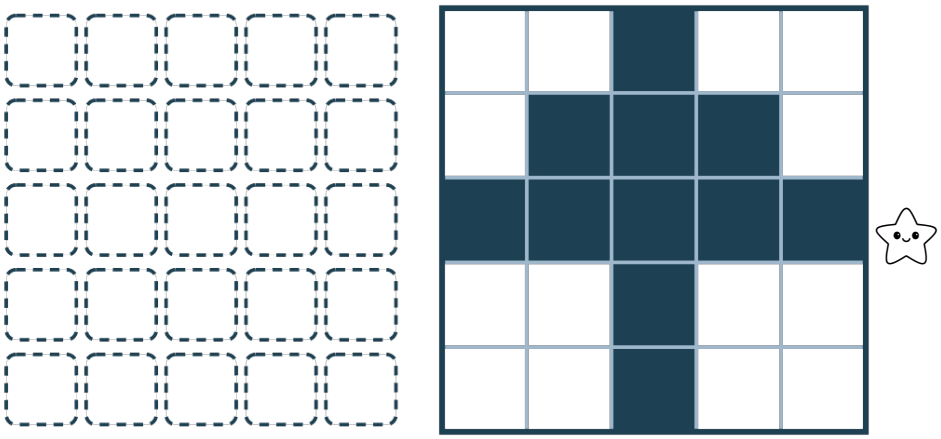
Bilder aus Kästchen

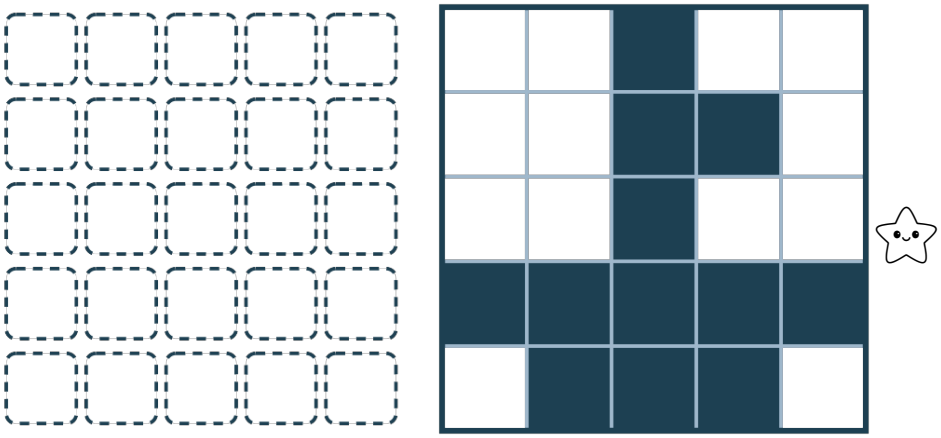
Jetzt drehen wir es um: Das Bild ist schon fertig, und du schreibst den Code dazu. Für jedes angemalte Kästchen eine 1, für jedes freie eine 0. Boo-tastisch!



Bild in Code
Angemalt: 1. Frei: 0.
Eine Zeile Code für eine Zeile Bild.

Schreibe den Code in die Kästchen.





Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C1206-3

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.

Bilder aus Kästchen

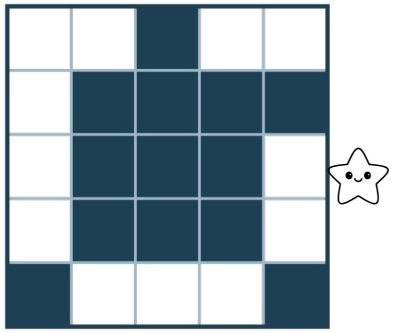
Oh nein, Ganosch hat beim Malen geschummelt! In jedem Bild ist ein Kästchen falsch. Vergleiche mit dem Code und kreise den Fehler ein. Boosa!



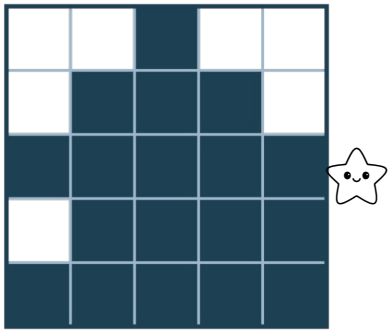
Mit dem Code vergleichen
Prüfe jedes Kästchen.
Passt es nicht zum Code, ist es der Fehler.

Kreise das falsche Kästchen ein.

00100
11111
01110
01110
10001

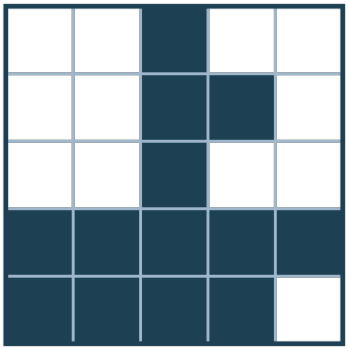


00100
01110
11111
01110
11111



Auch hier ist ein Kästchen falsch. Kreise es ein.

00100
00110
00100
11111
01110



Bonus: Stimmt das? Kreise ein.

1 heißt anmalen. ja nein

Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
C1206-4

© 2026 banoo.boo - Nutzung für Privat & Unterricht erlaubt. Keine öffentliche Weiterveröffentlichung.