



Froschhüpfen – Teil II

Auftrag 3:

1. Jetzt werden alle Frösche aus Auftrag 1 verglichen. Dazu stellt ihre alle Schachteln eurer Gruppe nebeneinander. Sortiert dabei nach der Nummer der Frösche.
2. Euer gemeinsamer Auftrag ist es jetzt, den Frosch mit der größten Weite zu finden.
Es gelten dafür folgende Vorgaben:
 - 1.) Es darf immer nur eine Schachtel geöffnet sein.
 - 2.) Eure Gruppe darf sich zusätzlich zum Wert in der geöffneten Schachtel immer nur einen weiteren Wert „merken“.
3. Bestimmt eine Protokollantin / einen Protokollanten, die bzw. der alle Schritte aufschreibt, die ihr dazu machen müsst.
4. Wenn ihr damit fertig seid, überlegt euch (wieder mit den gleichen Vorgaben), wie ihr den Mittelwert der Sprungweiten bestimmen könnt.

Scratch wird von der Lifelong-Kindergarten-Group am MIT-Media-Lab entwickelt. Siehe <http://scratch.mit.edu>.
Scratch ist lizenziert unter [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>).