
Sudoku, Ken Ken, Hanjie, Bimaru, ...

Knobelaufgaben als Zusatzaufgaben werden oft für Begabungsförderung im Schulzimmer (Enrichment) eingesetzt. Sowohl bei vielen Lehrpersonen als auch bei Schülerinnen und Schülern gehören sie zu den beliebtesten Arten von Zusatzarbeiten.

Beim Einsatz von Knobelaufgaben tauchen immer wieder die folgenden Schwierigkeiten auf:

- Das vorhandene Material ist irgendwann erschöpft, wo findet man einfach schnellen Nachschub?
- Hochbegabte Schülerinnen und Schüler suchen Herausforderungen!
Zu einfache Aufgaben sind keine Herausforderung und bieten daher auch wenig Motivation diese zu lösen.
- Vor allem bei hochbegabten Unterstufenschülern ist es schwierig geeignete Aufgaben zu finden, da das logische Denkvermögen oft grösser ist, als die Rechen- und oder Lesefähigkeiten.

Aus Zeitung oder Zeitschriften bekannte Rätsel wie Sudoku, KenKen, Hanjie/Nonogramm, Bimaru, ... bieten ein einfach zugängliches, fast unerschöpfliches Reservoir an interessanten Zusatzaufgaben in verschiedensten Schwierigkeitsstufen, die vor allem logisches Denken fordern.

Selber machen:

Eine besondere Herausforderung für die Schüler kann es auch sein, solche Rätsel selber herzustellen. So entsteht aus einer Knobelaufgabe, die der Schüler in kurzer Zeit gelöst hat, eine spannende, vielseitige Aufgabe, die den Schüler längere Zeit fordert (Aufgabe ausdenken, Aufgabe auf Lösbarkeit überprüfen, Aufgabe überarbeiten, Aufgabe am PC gestalten, ...).

Logikrätsel, die sich für die Schule besonders eignen:

- SUDOKU** Logikrätsel aus Japan, mittlerweile überall bekannt.
- KEN KEN** Eine Weiterentwicklung des Sudoku. Statt wie bei Sudoku nur Zahlen ins Raster einzusetzen, geht es bei KEN KEN darum, Zahlen entsprechend der angegebenen Operationsart zu zerlegen und dann nach Sudokuregeln in ein Raster einzusetzen.
Besonders geeignet für Unterstufenschülerinnen und Schüler.
- Hanjie / Nonogramm** Eine Art Logical ohne Worte. Es geht darum herauszufinden, welche Felder in einem Raster angemalt werden und welche leer bleiben.
Aus allen angemalten Feldern zusammen entsteht ein Bild im Raster
- Bimaru** Das bekannte "Schiffe versenken" auf Papier
- usw.

