



4. Cool Down!

Wenn du magst, kannst du dich direkt im Anschluss an der Mathe AG mit den anderen Schülern per Videokonferenz treffen. Wir wollen dort gemeinsam mit Scratch das Programmieren erlernen und uns besser kennenlernen.

Einladungslink:

<https://us02web.zoom.us/j/89138530895?pwd=dVlYQWRsUDZaWkZha0RzRz12K1Fhdz09>

Hinweis: Überprüfe bitte vorab, dass dein Mikrofon und deine Kamera funktionieren. Eine Teilnahme ohne Kamera ist leider nicht möglich. Wir wollen so sicherstellen, dass wir auch wirklich unter uns sind.

Quellen

1. Aufgabe 1: Känguru Wettbewerb 2005 für die Klassenstufen 3/4,
<http://www.mathe-kaenguru.de>
2. Aufgabe 2 und 3: MO-Ni e.V.,
<https://www.mo-ni.de>