

Aktivaufgabe 3: „ Spiele“ *Du musst dieses Arbeitsblatt nicht unbedingt ausdrucken.*

Dieses Aktivblatt macht mehr Spaß, wenn du einen oder mehrere **Spielpartner** hast. Vielleicht kannst du es mit einem Geschwister, deinen Eltern oder über eine Konferenzschaltung mit einem Freund spielen. **Du benötigst** Papier, Stift, Spielwürfel, einen Taschenrechner zur Kontrolle



1. Hohe Hausnummern

Jeder Spieler zeichnet sich eine Stellenwerttafel (E, Z, H, T, ZT) und würfelt dann fünfmal nacheinander. Bei jedem Wurf entscheidet er, an welcher Stelle (Einer, Zehner, Hunderter, Tausender, Zehntausender) er die gewürfelte Augenzahl setzen will. Die Zahl wird vorgelesen. Einen Punkt erhält der Spieler, der die höchste Zahl erreicht hat.

2. Das Potztausend-Spiel

In jeder Runde soll eine Summe so nahe wie möglich an 1000, aber immer noch kleiner als 1000, erreicht werden. Ein Spiel besteht aus sechs Runden. In jeder Runde würfelt ihr abwechselnd insgesamt neunmal, so dass jeder Spieler in eine der Stellenwerttafeln neun Ziffern in die oberen neun Felder eintragen kann. Nach jedem Wurf trägt ihr die gewürfelte Ziffer in ein Feld der Stellenwerttafel ein.

Am Ende einer Runde werden die drei dreistelligen Zahlen in der Stellenwerttafel schriftlich addiert. Der Spieler, dessen Summe am größten, aber kleiner als 999 ist, erhält einen Punkt, Bei einer Summe von 999 erhält ein Spieler 2 Punkte. Keinen Punkt erhält ein Spieler bei einer Summe von 1000 oder darüber. Tipp: Wenn euch dies zu einfach ist, ergänzt die Stellenwerttafel auf ZT, HT. Ihr müsst dann nur häufiger würfeln.

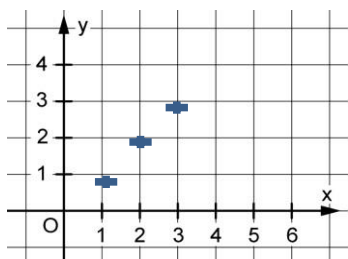
T	H	Z	E
+			
+			

3. Knobeleien

- Wenn du mit zwei Würfeln spielst und die Augenzahlen jeweils multiplizierst, gibt es 18 verschieden Ergebniszahlen. Schreibt alle Aufgaben und Ergebnisse auf.
- Jeder sucht sich eine Ergebniszahl aus eurer Liste aus a) aus. Würfelt um die Wette. Wer hat zuerst die Ergebniszahl erwürfelt, in dem ihr immer die Augenzahlen zweier Würfel multipliziert.
- Auch Ali und Ina würfeln um die Wette. Ali wählt 9, Ina wählt 6 als Ergebniszahl. Wer hat größere Chancen zu gewinnen? Begründe.
- Mit „Mal“ über 100**
Jeder beginnt mit 1. Es wird reihum gewürfelt. Mit der gewürfelten Zahl wird jeweils multipliziert. Sieger ist, wer zuerst über 100 (oder Tausend, Zehntausend,..) kommt.

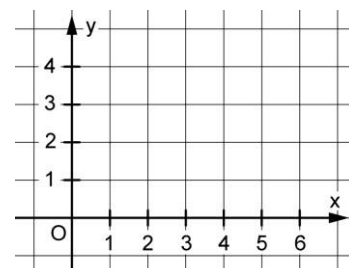


$$1 \cdot 3 = 3 \quad 3 \cdot 5 = 15$$



4. Schiffe versenken

Jeder Spieler zeichnet sich zwei Koordinatensysteme auf. Verdeckt trägt er in da linke Koordinatensystem folgende Schiffe ein: 1 Dreier – Schiff (liegt auf drei benachbarten Punkten, die zu einer Strecke verbunden werden können), 1 Zweier-Schiff, 1 Einser-Schiff. Durch Fragen musst du nun die Lage der Schiffe deines Spielpartners entdecken. Frage nun deinen Partner nach einem Punkt. Markiere



diesen in deinem rechten Koordinatensystem entweder als Treffer oder Niete. Dann ist dein Partner dran usw.

Welches Spiel hat dir am besten gefallen? Warum? Schreibe mir doch bitte.

Habt ihr euch vielleicht selbst ein Würfelspiel ausgedacht? Über eure Spielanleitung würde ich mich sehr freuen.