



Einsetz-Würfelspiel

Bei diesem Spiel werden gewürfelte Zahlen in Klammerterme eingesetzt.
Das Ergebnis soll eine vorgegebene Vorschrift möglichst gut erfüllen.

Vorbereitung

Ihr braucht einige Karten mit Klammertermen und Vorschriften, die ihr erfinden könnt.
Außerdem benötigt ihr einen Würfel und Papier und Schreibzeug.

Spielverlauf

Spielt in Gruppen von 3–4 Spielern. Der Erste zieht eine Karte vom Stapel „Klammerkärtchen“ und danach eine „Vorschriftkarte“. Diese geben das Ziel der Spielrunde vor. Jeder schreibt den „Rohterm“ des Klammerkärtchens (mit Lücken) in sein Heft.

Nun würfelt reihum und ersetzt die Lücken nacheinander in beliebiger Reihenfolge durch die gewürfelten Zahlen. Wer am Ende die Zielvorgabe des „Vorschriftkärtchens“ am besten erfüllt hat, gewinnt die Runde.

Beispiele für Karten mit Klammertermen

$[4 \cdot (\square + \square) - 2 \cdot (\square + \square)]$
$[-(\square - \square) - (-\square - \square)]$
$[(\square - \square) + (\square + \square)]$
$[-\square \cdot (2 \cdot \square + \square^2) + \square]$
$[(-\square - \square) \cdot (\square + \square)]$
$[((- \square + \square) \cdot \square) \cdot \square]$
$[2^{\square} - 4 \cdot \square - (\square - \square)]$

Beispiele für Karten mit Vorschriften

„Das Ergebnis soll möglichst nahe an die Zahl zwei herankommen.“
„Das Ergebnis soll eine Primzahl sein.“
„Das Ergebnis soll durch 3 teilbar sein.“
„Das Ergebnis soll gerade sein.“
„Das Ergebnis soll negativ sein.“
„Das Ergebnis soll möglichst groß sein.“
„Das Ergebnis soll möglichst klein sein.“
Das Ergebnis soll das ganzzahlige