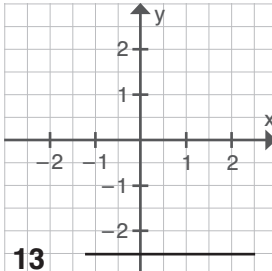
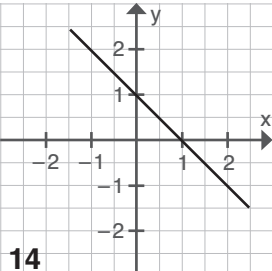
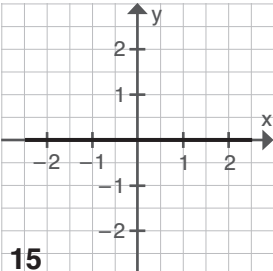
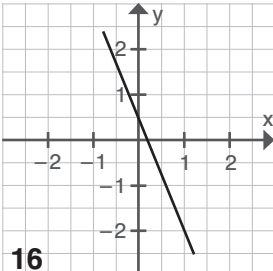
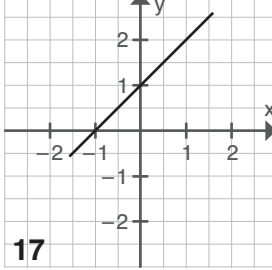
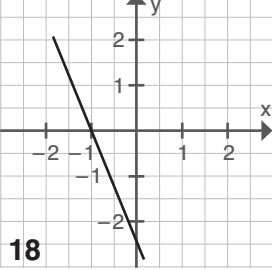
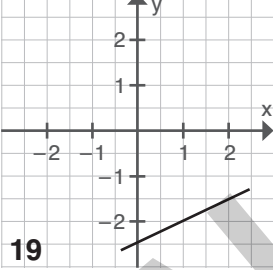
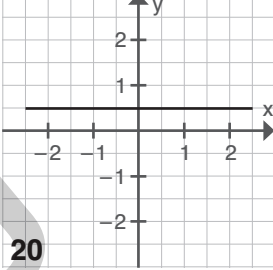
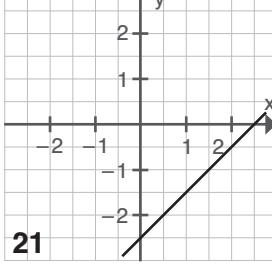
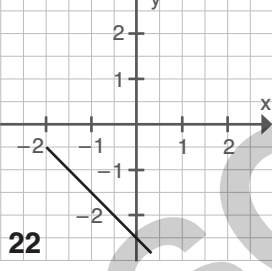
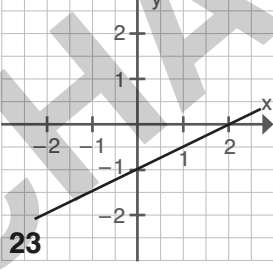
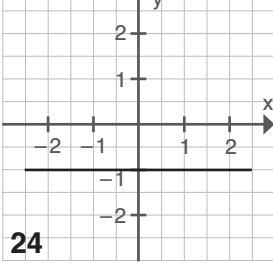
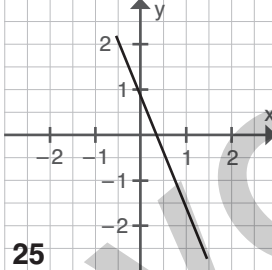


Lotto „8 aus 25“: Aufgabenkarten 2 + Differenzierungskarten

 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>	 <p>16</p>
 <p>17</p>	 <p>18</p>	 <p>19</p>	 <p>20</p>
 <p>21</p>	 <p>22</p>	 <p>23</p>	 <p>24</p>
 <p>25</p>	<p>Differenzierungskarten:</p> <p>➔</p>		
$f_9(x) = \frac{x}{2}$	$f_{14}(x) = 1 - x$	$f_3(x) = 1$	$f_5(x) = -1 + x$
$f_{15}(x) = 0$	$f_{21}(x) = x - 2,5$	$f_{18}(x) = \frac{-5(1+x)}{2}$	$f_{19}(x) = \frac{1}{2}(x - 5)$
$f_{22}(x) = -\frac{5}{2} - x$	$f_{24}(x) = -1$	<p>zur Vollversion</p>	



Lotto „8 aus 25“: Lottoscheine



b →					
↓ m	-2,5	-1	0	0,5	1
-2,5					
-1					
0					
0,5					
1					

Bezeichnungen:
Steigung m; y-Achsenabschnitt b



b →					
↓ m	-2,5	-1	0	0,5	1
-2,5					
-1					
0					
0,5					
1					

Bezeichnungen:
Steigung m; y-Achsenabschnitt b



b →					
↓ m	-2,5	-1	0	0,5	1
-2,5					
-1					
0					
0,5					
1					

Bezeichnungen:
Steigung m; y-Achsenabschnitt b



b →					
↓ m	-2,5	-1	0	0,5	1
-2,5					
-1					
0					
0,5					
1					

Bezeichnungen:
Steigung m; y-Achsenabschnitt b

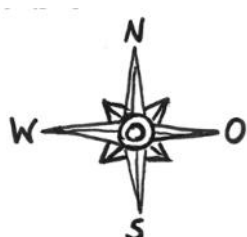
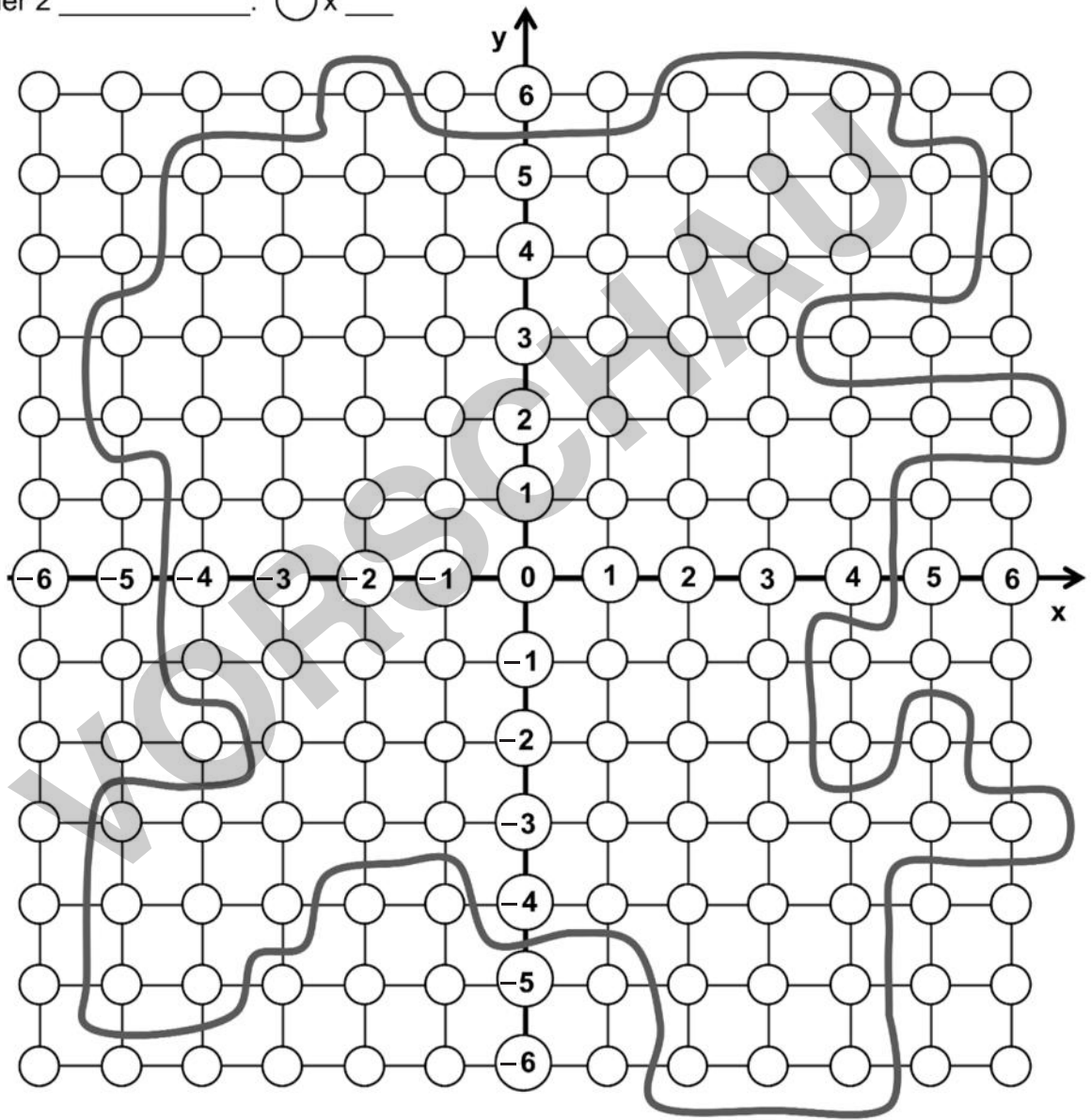
Funky Island: Spielplan

Funky Island



Spieler 1 _____ : x _____

Spieler 2 _____ : x _____



Annie Schmidt: Spielend fit in Mathe! Zuordnungen und Funktionen
der Verlag

Supertrumpf®

Spieler 3, 1 Moderator

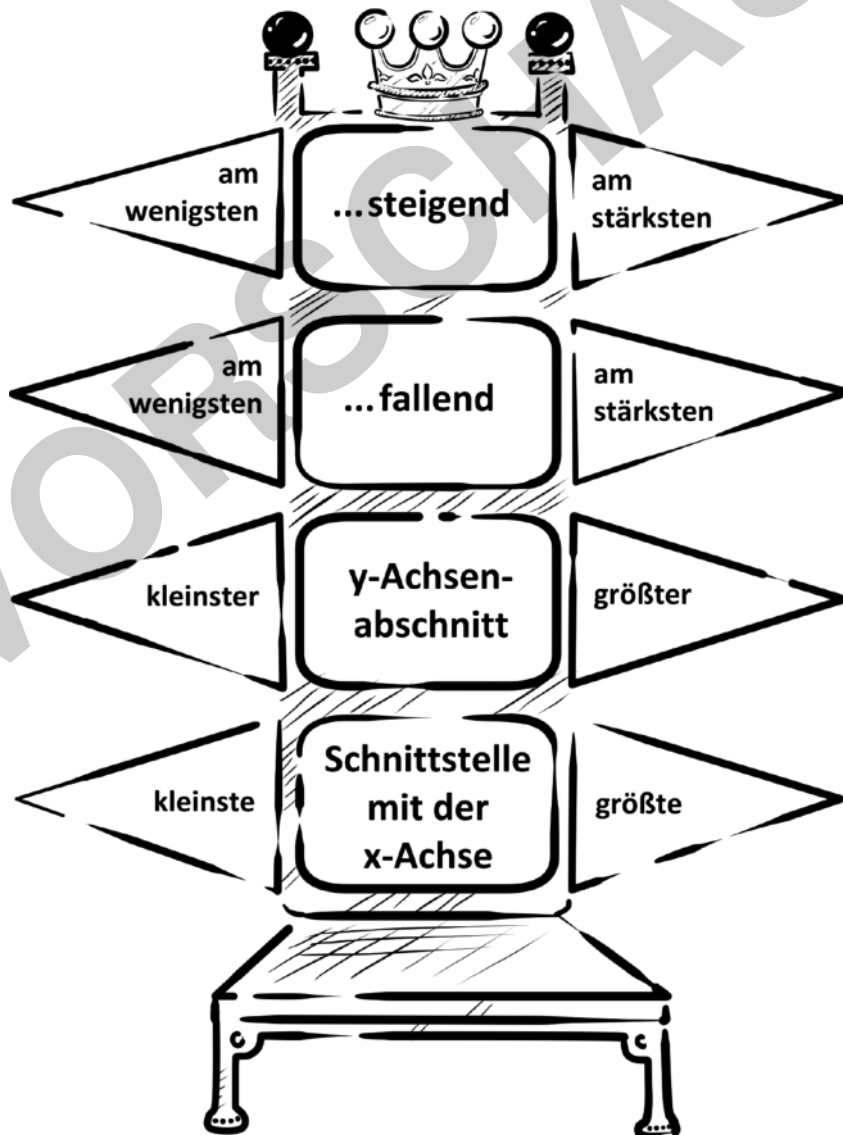
Material 1 Spielplan, 1 Satz Aufgabekarten, 1 Kontrollkarte;
pro Spieler: 1 Stift, 1 Schmierblatt

So geht's:

Entscheidet zunächst, ob ihr die Aufgabekarten der ersten oder zweiten Niveaustufe verwenden wollt, und schneidet diese entsprechend aus. Mischt die Aufgabekarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Mitspieler. Jeder Mitspieler nimmt seine zehn Karten im Stapel auf die Hand, sodass er jeweils nur die oberste Karte sehen kann.

Bestimmt eine Spielreihenfolge. Der Spieler der anfängt, wählt eine der Kategorien auf dem Spielplan aus und legt seine Karte mit den Worten „... ist Trumpf“ darauf. Ist zum Beispiel in dieser Spielrunde der größte y-Achsenabschnitt Trumpf, so bestimmen alle Spieler zunächst den y-Achsenabschnitt der linearen Funktion ihrer obersten Spielkarte. Der Spieler, der den größten y-Achsenabschnitt vorweisen kann, erhält die Karten der anderen Spieler und kann sie als Punktekarten beiseitelegen. Der Moderator kontrolliert dabei die Richtigkeit der Ergebnisse. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis alle Karten aufgebraucht sind. Wer am Ende die meisten Karten als Punktekarten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

Spielplan:



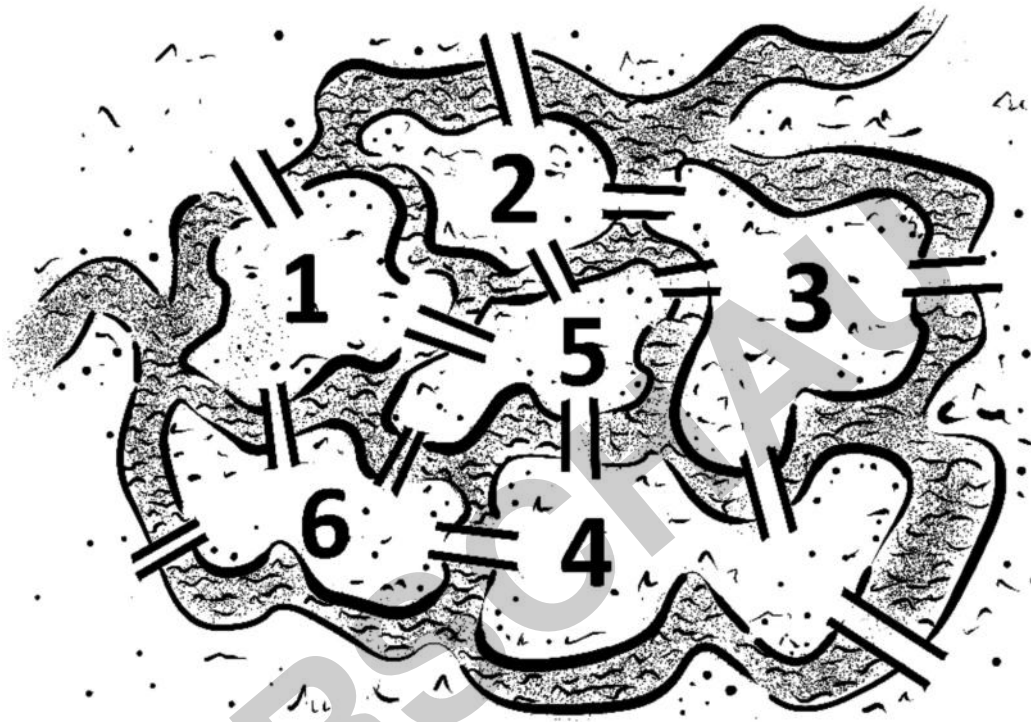


Supertrumpf®: Aufgabenkarten 1

$f_1(x) = -\frac{3}{5}x - 1$	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">0,5</td> <td style="padding: 5px;">1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">$f_{11}(x)$</td> <td style="padding: 5px;">0,2</td> <td style="padding: 5px;">-0,8</td> <td style="padding: 5px;">-1,8</td> </tr> </table>	x	0	0,5	1	$f_{11}(x)$	0,2	-0,8	-1,8									
x	0	0,5	1															
$f_{11}(x)$	0,2	-0,8	-1,8															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;">2</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">$f_2(x)$</td> <td style="padding: 5px;">$-\frac{3}{5}$</td> <td style="padding: 5px;">$-\frac{3}{5}$</td> <td style="padding: 5px;">$-\frac{3}{5}$</td> </tr> </table>	x	0	1	2	$f_2(x)$	$-\frac{3}{5}$	$-\frac{3}{5}$	$-\frac{3}{5}$	$f_{12}(x) = -\frac{5}{4}x + \frac{11}{5}$									
x	0	1	2															
$f_2(x)$	$-\frac{3}{5}$	$-\frac{3}{5}$	$-\frac{3}{5}$															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;">6</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">$f_3(x)$</td> <td style="padding: 5px;">2</td> <td style="padding: 5px;">$\frac{5}{3}$</td> <td style="padding: 5px;">0</td> </tr> </table>	x	0	1	6	$f_3(x)$	2	$\frac{5}{3}$	0	$f_{13}(x) = \frac{3}{5} - 0,25x$	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td> <td style="padding: 5px;">-0,5</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">0,5</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">$f_{23}(x)$</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">1,25</td> <td style="padding: 5px;">2,5</td> </tr> </table>	x	-0,5	0	0,5	$f_{23}(x)$	0	1,25	2,5
x	0	1	6															
$f_3(x)$	2	$\frac{5}{3}$	0															
x	-0,5	0	0,5															
$f_{23}(x)$	0	1,25	2,5															
$f_4(x) = 0,01x - \frac{1}{3}$	$f_{14}(x) = 0,4 - \frac{1}{8}x$	$f_{24}(x) = \frac{1}{8}x + 2,5$																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;">2</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">$f_5(x)$</td> <td style="padding: 5px;">0,1</td> <td style="padding: 5px;">0,5</td> <td style="padding: 5px;">0,9</td> </tr> </table>	x	0	1	2	$f_5(x)$	0,1	0,5	0,9	$f_{15}(x) = -\frac{1}{8} - \frac{7}{4}x$	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">x</td> <td style="padding: 5px;">-1</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">$f_{25}(x)$</td> <td style="padding: 5px;">0</td> <td style="padding: 5px;">$-\frac{3}{4}$</td> <td style="padding: 5px;">-1,5</td> </tr> </table>	x	-1	0	1	$f_{25}(x)$	0	$-\frac{3}{4}$	-1,5
x	0	1	2															
$f_5(x)$	0,1	0,5	0,9															
x	-1	0	1															
$f_{25}(x)$	0	$-\frac{3}{4}$	-1,5															

Bridge Breaker: Spielplan

BRIDGE BREAKER



Aufgabenkarten

Spielstand Team 1:

Pluspunkte: _____

Minuspunkte: _____

Gesamt: _____

Spielstand Team 2:

Pluspunkte: _____

Minuspunkte: _____

Gesamt: _____

Insel	1	2	3	4	5	6
Eroberungspunkte	2	2	3	3	3	3





Wanted

Spieler 4

Material 1 Spielplan, 1 Satz Aufgabenkarten, 1 Satz Spielstandkarten, 1 Satz Spielkarten, 1 Kontrollkarte; pro Spieler: 1 Stift, 1 Schmierblatt

So geht's:

Schneidet zunächst die Spielkarten aus, mischt sie und verteilt sie gleichmäßig unter den Spielern. Schneidet nun auch die Spielstandkarten und die Aufgabenkarten für Stapel 1 und Stapel 2 aus. Legt dann die Aufgabenkarten gemischt und verdeckt in der Tischmitte ab. Pro Spielrunde werden die Aufgaben von Stapel 1 und 2 neu gemischt. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht je eine Karte und legt beide offen auf dem Spielfeld ab. Nun bestimmen die Spieler die Funktionsgleichung der zu den beiden Angaben gehörenden linearen Funktion und notieren diese für sich auf dem Schmierblatt. Die Ergebnisse werden mithilfe der Kontrollkarte verglichen. Hat ein Spieler die korrekte Funktionsgleichung bestimmt, und befindet sie sich außerdem unter den eigenen Spielkarten, trägt der Spieler die entsprechende Belohnung auf seiner Spielstandkarte ein und darf die Spielkarte beiseitelegen. Hat er die Funktionsgleichung nicht richtig bestimmen können, wird die Karte aus dem Spiel genommen, ohne dass der Spieler eine Belohnung erhält.

Wer nach zehn Runden insgesamt die höchste Belohnung kassiert hat, gewinnt.

Hinweis: Achtet darauf, dass ihr pro Runde nicht zweimal dieselben Aufgabenkartenpaare benutzt.

Wanted: Aufgabenkarten

Stapel 1 $b = -12$	Stapel 1 $b = 2,5$	Stapel 1 $m = -4$	Stapel 1 $m = \frac{2}{5}$	Stapel 1 A(2 5)	Stapel 1 B(-1 2)
Stapel 2 C(0,5 5)	Stapel 2 D(6 -10)	Stapel 2 E(-4 1)	Stapel 2 F(-8 0)	Stapel 2 G(-2 6)	Stapel 2 H(1 -8)

Wanted: Spielplan





Wanted: Spielstandkarten

Spieler: _____

DEIN BILD

Belohnung:

\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
+ \$ _ 0 0 0 0

\$ _____

Spieler: _____

DEIN BILD

Belohnung:

\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
+ \$ _ 0 0 0 0

\$ _____

Spieler: _____

DEIN BILD

Belohnung:

\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
+ \$ _ 0 0 0 0

\$ _____

Spieler: _____

DEIN BILD

Belohnung:

\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
\$ _ 0 0 0 0
+ \$ _ 0 0 0 0

\$ _____