

Auf die Probe, fertig, los!

Spieler 3–4 Spieler

Material 1 Satz Aufgabenkarten,
1 Kontrollkarte, 1 Würfel

So geht's:

Schneidet zunächst die Aufgabenkarten aus. Mischt sie und legt sie verdeckt auf dem Tisch ab. Nun ziehen alle Spieler abwechselnd eine Karte, bis keine Karte mehr übrig ist. Spielt ihr zu dritt, zieht ihr nur solange, bis jeder Spieler fünf Karten auf der Hand hat.

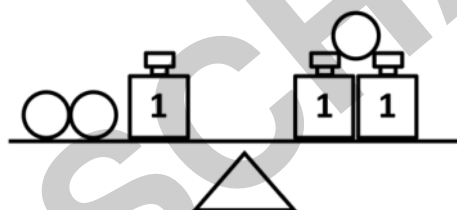
Legt eine Spielreihenfolge fest. Der erste Spieler würfelt eine Zahl, z. B. die 3. Alle Spieler führen nun im Kopf für ihre Gleichungen eine Probe mit der gewürfelten Zahl durch.

Beispiel 1:



Wären in jeder Schachtel drei Hölzchen, so befänden sich auf der linken Seite sechs Hölzchen, auf der rechten Seite hingegen sieben. Also ist 3 keine Lösung der Gleichung.

Beispiel 2:



Wäre eine Kugel so schwer wie drei Gewichte, so wären es auf der linken Seite sieben Gewichte, auf der rechten Seite hingegen nur fünf. Also ist 3 keine Lösung der Gleichung.

Beispiel 3:

$$2x - 5 = 4 - x$$

Wenn ich für x eine 3 einsetze, ergibt das $2 \cdot 3 - 5 = 4 - 3$, also $1 = 1$.
Somit ist 3 eine Lösung der Gleichung.

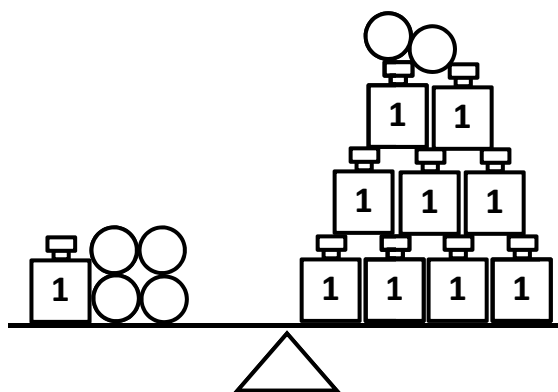
Findet ein Spieler eine Gleichung, die er mit der gewürfelten Zahl lösen kann, führt er die Probe noch einmal vor seinen Mitspielern aus und begründet so, dass die gewürfelte Zahl seine Gleichung löst. Anschließend legt er die Gleichung in die Tischmitte ab. Es dürfen pro Spielzug jeweils alle Karten abgelegt werden, in die die gewürfelte Zahl richtig eingesetzt werden kann.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er würfelt, bis eine Zahl erscheint, die noch nicht gewürfelt worden ist, und das Suchen beginnt erneut. Wieder dürfen alle Karten abgelegt werden, deren Gleichung durch die gewürfelte Zahl gelöst wird.

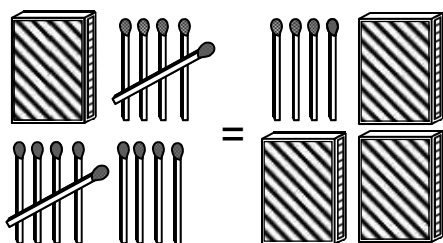
Nachdem jeder Spieler ein Mal gewürfelt hat, wird gezählt, wie viele Karten jeder Spieler ablegen konnte. Die Anzahl der abgelegten Karten entspricht der erreichten Punktzahl des Spielers für diese Runde. Alle Karten werden neu gemischt und verteilt. Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.



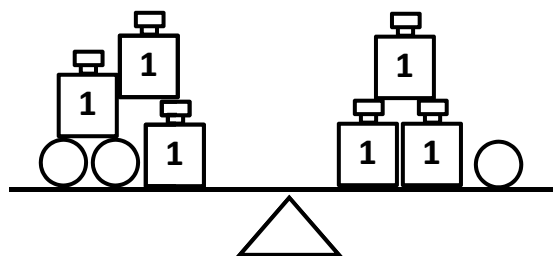
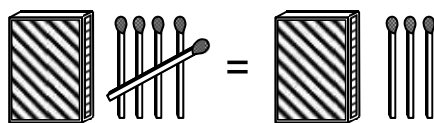
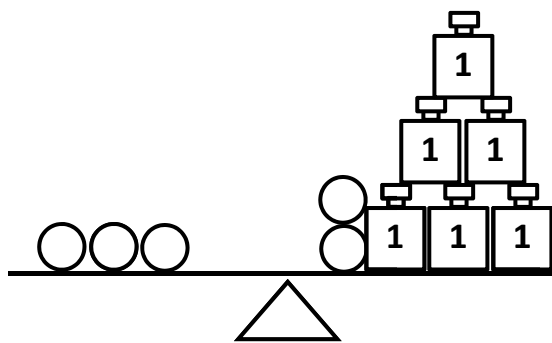
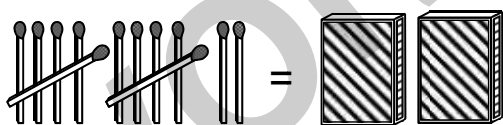
Auf die Probe, fertig, los!: Aufgabenkarten 2



$$-3(x - 3) = 5 - 2x$$



$$\frac{3}{2}x - 0,5 = 2 + x$$



Magischer Blumengarten: Spielplan

MAGISCHER BLUMENGARTEN

	$3 - x$	1	$-x$	$8x + 2$
$0.5x - 9$	8	20	6	3
$5x + 1$	9	7	0	12
$12 - 4x$	3	15	4	9
$-2x + 5$	0	2	5	7



Magischer Blumengarten: Spielkarten
