



© Bartl

NEU

LEITIDEE: DATEN UND ZUFALL

ENTDECKEN ASYMMETRISCHER ZUFALLSGENERATOREN

WÜRFEL(N)

(STÖRUNGSFREIE) SPIELE IM MATHEMATIK-UNTERRICHT

## EMPFEHLUNG DES MONATS JULI

# Schweine-Würfel

„Schweine-Würfel“ ist als Spiel für mindestens zwei Personen konzipiert: Jede Spielerin und jeder Spieler wirft die fünf Schweine gleichzeitig auf den Tisch. (Vorteil beim Nutzen eines Klassensatzes: Die Schweine sind, ähnlich wie Flüsterwürfel, relativ geräuschlos.)

Kommt ein Schwein auf der Schnauze zu stehen, gibt es zehn Punkte (auf den Beinen: fünf; Rücken: drei Punkte; normale Seitenlage: ein Punkt). Gewonnen hat die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl (nach selbst festgelegter Rundenzahl). Danach könnten reiche arithmetische, stochastische, kombinatorische... Anschlussaufgaben folgen: Welche Punktzahl ist nach drei Runden unmöglich? Ist es möglich, dass mein Ergebnis nach zwei Runden durch 5 teilbar ist?

Zum Entdecken asymmetrischer Zufallsgeneratoren eignen sich die Schweine-Würfel ebenfalls.

