

Quelle: Vernay, Rüdiger (Hrsg.) (2008): Begleitheft, Lernstationen Wahrscheinlichkeit, Spiel 2.  
 In: Mathematik, Mit Wahrscheinlichkeit anfangen, Heft 2, Kallmeyer bei Friedrich



## SPIEL: Wer gewinnt? 2

Lernstationen Wahrscheinlichkeit

**Material:**

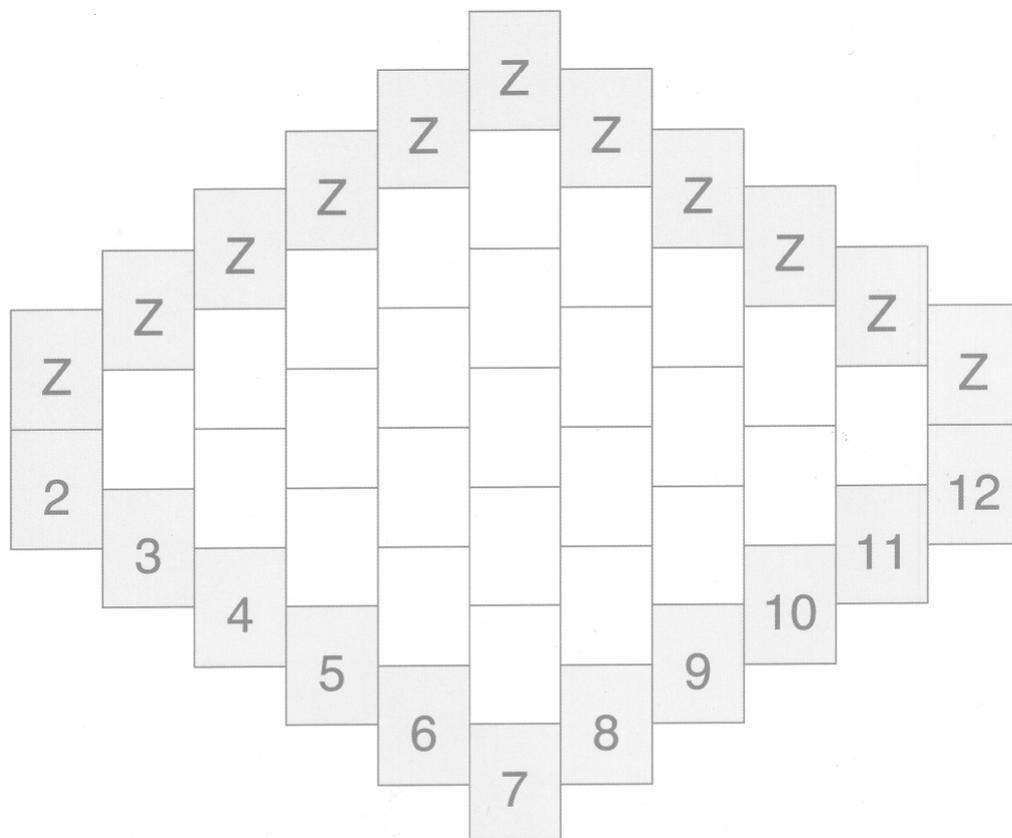
- Spielplan
- 3 Sorten Spielsteine

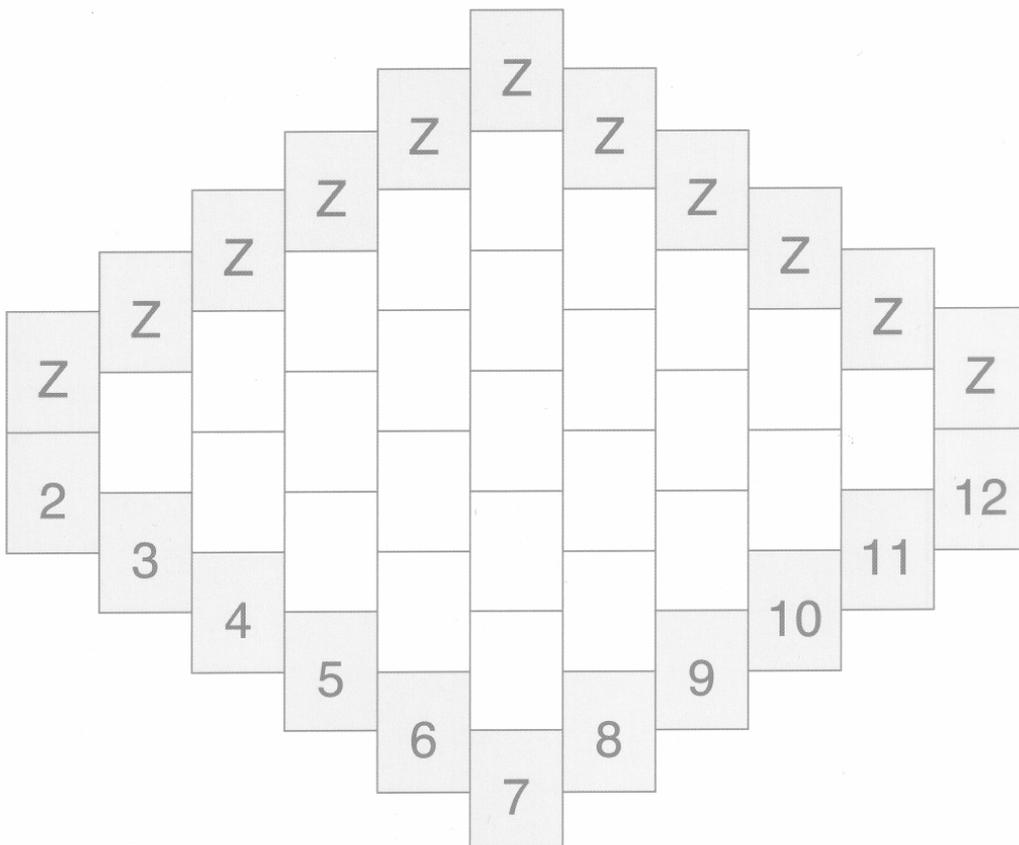
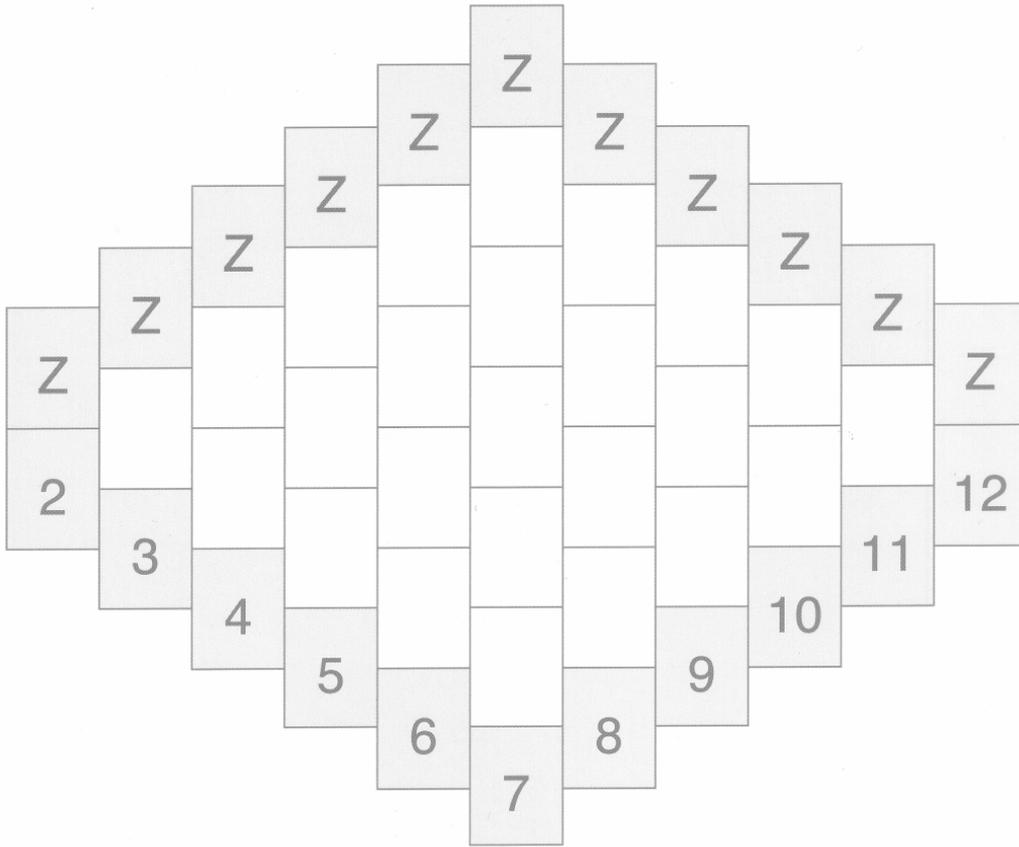
**Anzahl der Spieler:**

2 Spieler

**Spielregeln:**

Jeder Spieler legt drei Spielsteine auf drei verschiedene Startzahlen zwischen 2 und 12. Dann wird mit zwei Würfeln gewürfelt und die Augensumme gebildet. Stimmt die Augensumme mit einer gesetzten Startzahl überein, darf man ein Feld vorrücken und nochmals würfeln. Stimmen Augensumme und Startzahl nicht überein, ist der nächste Spieler dran. Wer mit seinem Spielstein auf ein Zielfeld (Z) kommt, bekommt einen Gewinnpunkt und darf seinen Stein wieder auf eine neue beliebige Startzahl setzen. Gewonnene Reihen bleiben gesperrt. Wer zuerst drei Gewinnpunkte besitzt, hat gewonnen.





## Augensummen – Spiel (Variante 2)

Quelle: Müller, Jan Hendrik (2005): Die Wahrscheinlichkeit von Augensummen.

In: Praxis der Mathematik, Den Zufall im Griff, Heft 4, S.17-22, Aulis Verlag Deubner

Jemand bietet dir ein Würfelspiel an.

Dabei sollen zwei Würfel gleichzeitig geworfen und die Augensumme gezählt werden.

Du darfst dir vorher aussuchen, ob du mit den Augensummen 5, 6, 7, 8 oder mit allen übrigen Augensummen gewinnen möchtest.



Begründe, ob du eine der beiden Gewinnmöglichkeiten bevorzugen würdest.