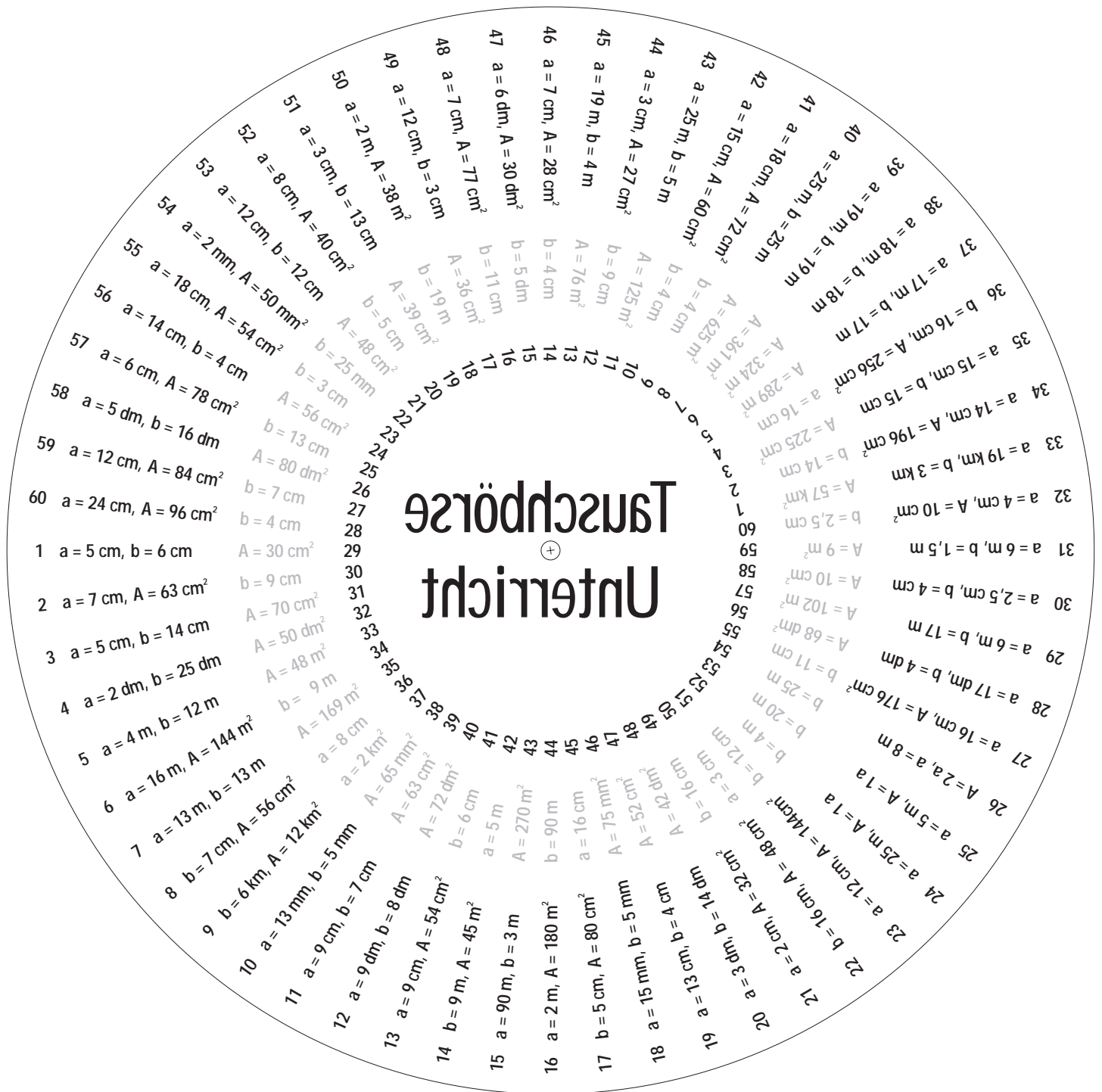


Flächenberechnung von Rechtecken



Spielregeln

Zu Beginn des Spiels wird die Scheibe beliebig eingestellt und der Schiedsrichter stellt einem Mitspieler die angezeigte Aufgabe. Kann der Mitspieler sie richtig lösen, schreibt der Schiedsrichter ihm \oplus einen Punkt in einer Strichliste gut. Dann wird die Drehscheibe auf die Aufgabe eingestellt, deren Nummer bei der letzten Aufgabe angegeben war. Jeder Mitspieler muss zehn Aufgaben lösen.

--	--	--	--

A. Bergkemper, 6/2001