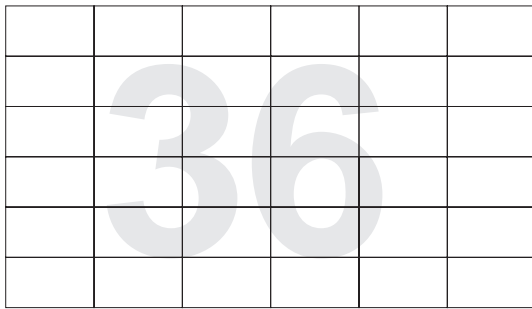
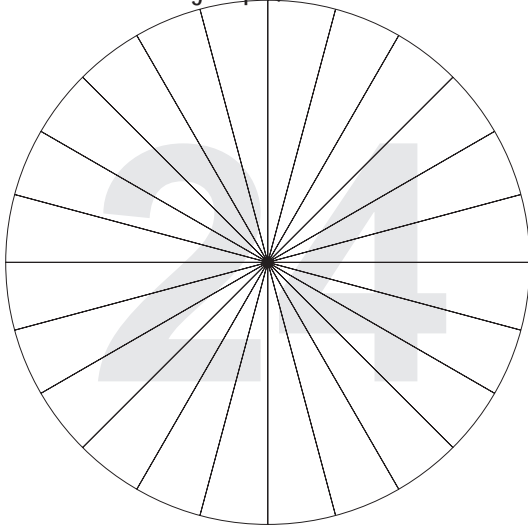


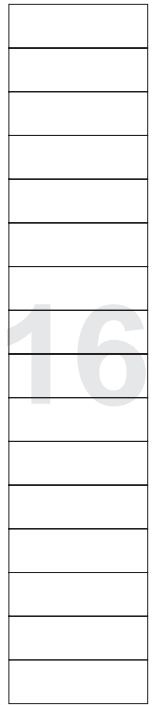
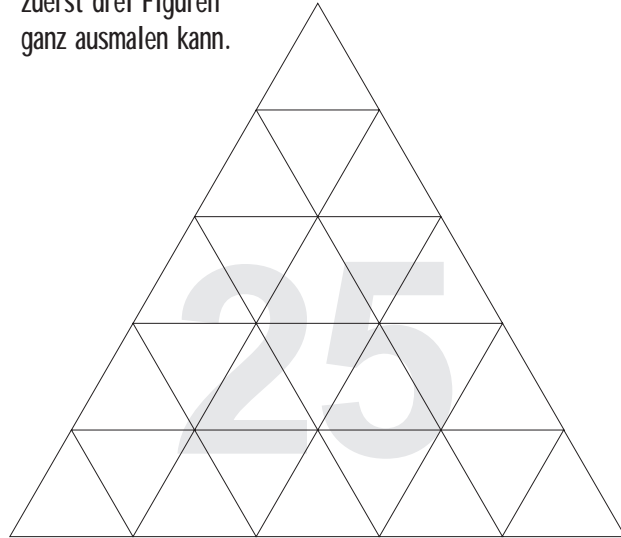
Bruchwürfeln

A. Bergkemper, 8/01



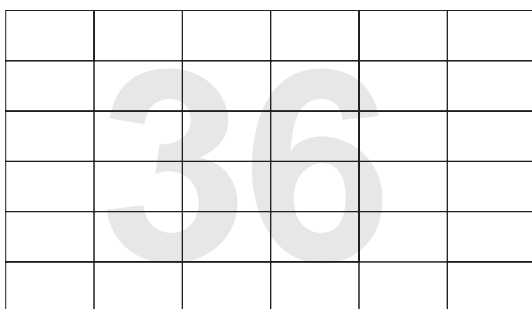
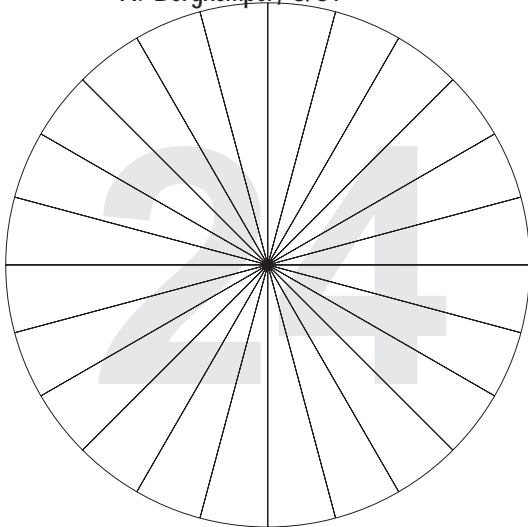
Regeln:

1. Würfle mit zwei Würfeln. Wenn du einen Pasch hast (gleiche Zahlen), würfle noch einmal.
2. Bilde aus den beiden Zahlen einen Bruch. Die kleinere Zahl ist der Zähler, die größere der Nenner.
3. Erweitere den Bruch so, dass du als Nenner eine der Zahlen erhältst, die die Anzahl der Teilstücke der Figuren unten angibt. Geht das nicht, musst du aussetzen.
4. Färbe so viele Teile der Figur, wie der Zähler angibt. Geht das nicht, musst du aussetzen.
5. Es gewinnt, wer zuerst drei Figuren ganz ausmalen kann.



Bruchwürfeln

A. Bergkemper, 8/01



Regeln:

1. Würfle mit zwei Würfeln. Wenn du einen Pasch hast (gleiche Zahlen), würfle noch einmal.
2. Bilde aus den beiden Zahlen einen Bruch. Die kleinere Zahl ist der Zähler, die größere der Nenner.
3. Erweitere den Bruch so, dass du als Nenner eine der Zahlen erhältst, die die Anzahl der Teilstücke der Figuren unten angibt. Geht das nicht, musst du aussetzen.
4. Färbe so viele Teile der Figur, wie der Zähler angibt. Geht das nicht, musst du aussetzen.
5. Es gewinnt, wer zuerst drei Figuren ganz ausmalen kann.

