



1- Station Fermat¹ (sprich „Fermaa“)

4

Voraussetzung:

Keine

Hier kannst Du:

Ein Spiel mit 2 Würfeln spielen und eine Spielstrategie entwickeln.

„Das Differenz-Spiel“

Spieler: 2

Material: Zwei Würfel

Zwei Spielfiguren

Spielfeld

Spielregeln

Jeder Spieler wählt eine Zahl von 0 bis 5 und stellt seine Spielfigur auf das entsprechende Spielfeld. Dann beginnt das Spiel.

Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt, der jüngere Spieler beginnt. Aus den beiden gewürfelten Zahlen wird die (positive) Differenz berechnet. Entspricht diese Differenz dem gewählten Startfeld, so darf der Spieler ein Feld vorrücken.

Zum Beispiel:

Würfel 1: 4

Würfel 2: 6

Positive Differenz: $6-4=2$

Steht die Spielfigur nicht in der Reihe mit dem Wert der Differenz, darf nicht gezogen werden.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst im Ziel ist.

Aufgaben

a) Spielt drei bis vier Mal.

b) Gibt es günstige und ungünstige Startzahlen? Begründet eure Aussage.

c) Wie müsste das Spielfeld aussehen, damit es keinen Unterschied bei den Startzahlen gibt? Zeichnet ein passendes Spielfeld in euer Heft.

Laufzettel: Schreibt eure Antwort zu b) auf den Laufzettel.

¹ **Pierre de Fermat** (* 1607 in Beaumont-de-Lomagne, Tarn-et-Garonne; † 12. Januar 1665 in Castres) war ein französischer Mathematiker und Jurist. In einem Brief an Blaise Pascal stellt er eine Frage, die als Beginn der Wahrscheinlichkeitsrechnung angesehen wird.



ZIEL					
0	1	2	3	4	5