

## BRUCHWANDERUNG

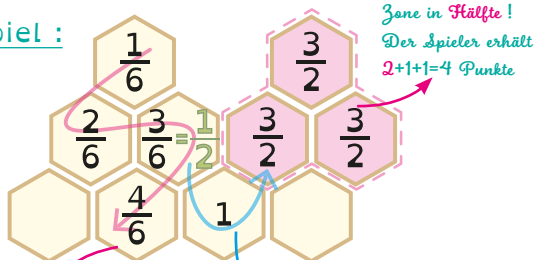
## ANWENDEN



Nutze den numerischen Würfel hier :  
Nach dem würfeln fülle die Kästchen mit einem Bruchterm. Dies erfolgt durch einer der folgenden Aktionen :  
Die grösste Zahl  $\uparrow$ , die kleinste Zahl  $\downarrow$ , die Summe  $+$ , die Differenz  $-$ , den Produkt  $\times$ , den Quotient  $:$  von beiden Zahlen.

Um Punkte zu bekommen musst du eine Bruchreihenfolge oder eine «Zone» mit der gleichen Bruchterm bilden (Siehe das Beispiel). Die Anzahl von Aktionen ist begrenzt : Jedes Mal, dass du eine nutzt, musst du einen Kreuz in der Aktionstabelle einsetzen.

Beispiel :



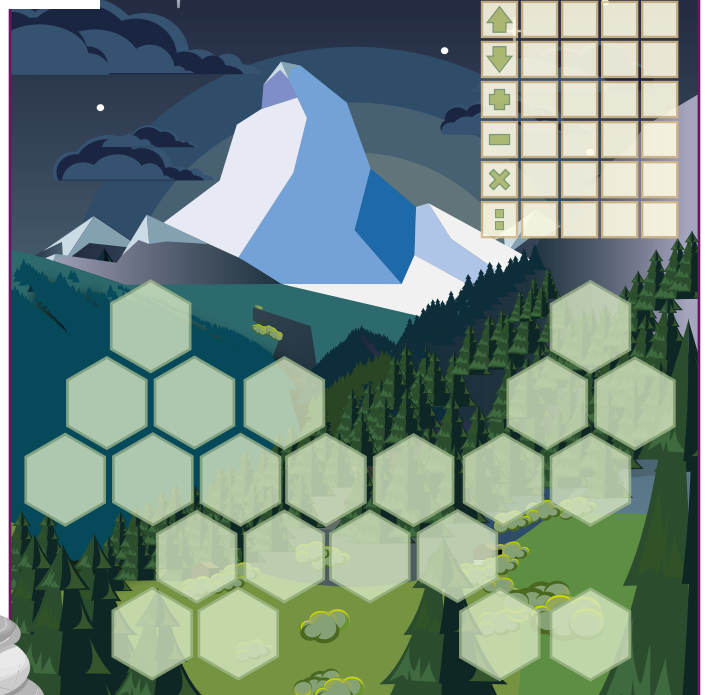
Bruchreihenfolge in **Sechstel** !  
Der Spieler erhält  $6+1+1+1=9$  Punkte  
Anzahl von Kästchen

Bruchreihenfolge in **Halfte**...  
Der Spieler erhält keine Punkte, da die Kästchen nur ein Mal bewertet werden !

Zone in **Halfte** !  
Der Spieler erhält  $2+1+1=4$  Punkte



## Matterhorn



mögliche	1	2	3	4	5	Endsumme
Nenner :	8	6	4	3	2	
Punkte :						

Mögliche Bruchreihenfolgen :	1	2	3	4	...
	1/8	2/6	3/4	4/3	...
	2/8	3/6	4/4	5/3	...
	3/8	4/6	5/4	6/3	...
	4/8	5/6	6/4	7/3	...
	5/8	6/6	7/4	8/3	...
	6/8	7/6	8/4	9/3	...
	7/8	8/6	9/4	10/3	...
	8/8	9/6	10/4	11/3	...



mögliche	1	2	3	4	5	Endsumme
Nenner :	8	6	4	3	2	
Punkte :						

Mögliche Bruchreihenfolgen :	1	2	3	4	...
	1/8	2/6	3/4	4/3	...
	2/8	3/6	4/4	5/3	...
	3/8	4/6	5/4	6/3	...
	4/8	5/6	6/4	7/3	...
	5/8	6/6	7/4	8/3	...
	6/8	7/6	8/4	9/3	...
	7/8	8/6	9/4	10/3	...
	8/8	9/6	10/4	11/3	...



mögliche	1	2	3	4	5	Endsumme
Nenner :	8	6	4	3	2	
Punkte :						

Mögliche Bruchreihenfolgen :	1	2	3	4	...
	1/8	2/6	3/4	4/3	...
	2/8	3/6	4/4	5/3	...
	3/8	4/6	5/4	6/3	...
	4/8	5/6	6/4	7/3	...
	5/8	6/6	7/4	8/3	...
	6/8	7/6	8/4	9/3	...
	7/8	8/6	9/4	10/3	...
	8/8	9/6	10/4	11/3	...

\* <https://6-mathebuch.fr/Bruchwanderung/Bwuerfel.html>