



# Welche Felder

kannst du belegen?

## Ein Spiel für zwei oder mehr Mitspielende

- Abwechslungsweise wird mit 2 Schulwürfeln gewürfelt. Für den Joker darf man sich eine Zahl von 0 bis 10 aussuchen. Die gewürfelten Zahlen werden multipliziert.
- Auf der Einmaleins-Tabelle dürfen alle noch freien Felder, die dem Ergebnis entsprechen, beschriftet oder markiert werden.
- Es wird über eine festgelegte Anzahl Würfelrunden gespielt.

•	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0						6				
2	0		4	6			12	14			
3	0		6		12				24		30
4	0			12			24	28			
5	0									45	
6	0	6	12		24						
7	0		14		28			49		63	
8	0								72	72	
9	0					45		63	72		
10	0			30							

Hier haben Kai (blau) und Ute (rot) gegeneinander gespielt.

Wie oft haben sie gewürfelt?

Welche Felder hätten sie auch noch belegen können?



●	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											