

Verbindung der 4 Grundrechenarten



1. Würfle zweimal: der erste Wurf gibt den Rechtswert an, der Zweite den Hochwert.
2. Berechne den Term des betreffenden Feldes (Schmierblatt?) und trage das Ergebnis in deiner Farbe ein!
(Bei einem Joker hast du Glück gehabt, Feld markieren und nochmals würfeln.)
3. Wer als Erster vier zusammenhängende Felder in einer Zeile, Spalte oder Diagonale hat ruft: „Bingo“!
4. Am Ende kontrolliert jeder mit dem Lösungsblatt die Ergebnisse des Mitspielers.

JOKER			
6	$1 + 2 \cdot 3^4 - 5 \cdot 6$	$3 \cdot (17 - 7 \cdot 2)^3$	$(93 - 7^2) : (2 + 3^2)$
5	$12^2 : 3 + 3^2$	$12^2 : (3 + 3)^2$	JOKER
4	$12^2 : (3 + 3^2)$	$(12^2 : (3 + 3))^2$	$12^2 : (3 + 3)^2$
3	JOKER	$14^2 - 16 : 4 + 5$	$(14^2 - 16) : (4 + 5)$
2	$15^2 + 15 : 3 + 12$	$(15^2 + 15) : 3 + 12$	$60^2 : 12 + 3 \cdot 2$
1	$15^2 + 15 : (3 + 12)$	JOKER	$60^2 : (12 + 3) \cdot 2$
	1	2	3
	1	2	3
			4
			5
			6



Verbindung der 4 Grundrechenarten

LÖSUNG

6	133	81	4	92	200	JOKER
5	57	4	JOKER	289	159	159
4	12	576	4	JOKER	103	155
3	JOKER	197	50	20	213	948
2	242	92	306	200	JOKER	31
1	226	JOKER	480	120	16	9
		1	2	3	4	5
						6